2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO D

Nº 20

HOBBY CONSOLAS

DEAD SPACE

¡MIEDO TOTAL!

¡Analizamos el juego más terrorífico de la historia!

REPORTAJE

TOKYO GAME SHOW 2008

Los futuros éxitos que vienen desde Japón

¡GENIAL!

LITTLE BIG PLANET

Así es el juego más original para PS3

¡ADELÁNTATE

GEARS OF WAR 2

¡Somos los primero en puntuarl

80 JUEGOS NUEVOS

PS3
Prince of Persia
Mirror´s Edge
Motorstorm P.R.
Bioshock
Wii
Wii Music
Wario Land Shake
PS2
Pro Evolution 2009

XBOX 360
Saints Row 2
Fable 2
The Last Remnant
Tomb Raider U.
NINTENDO DS
Profesor Layton
Dragon Quest
Prince of Persia
¡...y muchos más!

Portugal 2,99 €
00206

Avalancha de juegazos

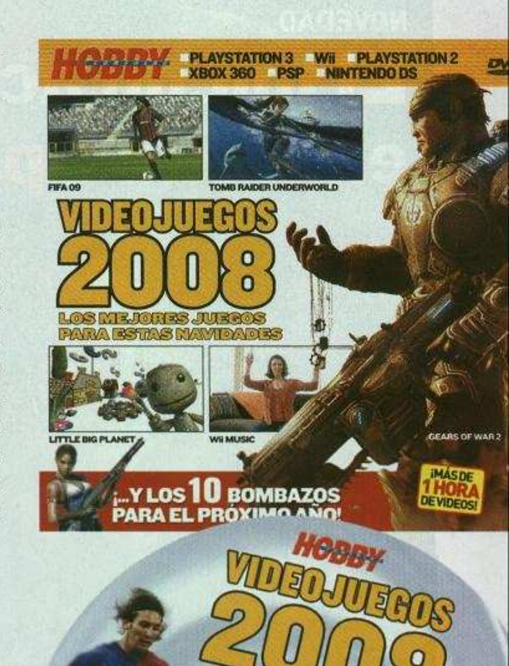


MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Como todos los años, ya estamos metidos de lleno en campaña, es decir, en los meses en los que las compañías echan el resto lanzando los títulos más potentes y esperados del año. En este número vais a encontrar los análisis de juegos tan potentes como **«Dead Space»** y **«Gears of War 2»** (ambos en exclusiva) , **«Little Big Planet»**, **«Wario Land Shake»**, **«Midnight Club L.A:»**, **«Smackdown vs Raw 2009»** o **«Saints Row 2»**, por mencionar solo unos pocos. Desde luego, la oferta de aquí a navidades va a ser abrumadora y dados los tiempos de crisis (con perdón) que nos ha tocado vivir, hacerse con más de un par de ellos no va a estar al alcance de muchos. ¿Y cuál es la solución? Muy sencillo: en primer lugar leeros detenidamente nuestros exhaustivos y rigurosos análisis de estos meses, para que podáis tener una idea muy clara de lo que ofrece cada juego. Pero aún hay más. Para que podáis ver los mejores títulos en movimiento, este mes os regalamos un alucinante DVD con los vídeos de los grandes juegos que veréis en las tiendas en estos meses. Todo un catálogo audiovisual con espectaculares trailers que por si solo ya constituye una joya, pero que sin duda os servirá para precisar aún más vuestra elección. Y de paso, hemos incluido los vídeos de 10 de los grandes bombazos para el próximo año. En fin, que con todo este material ya no os quedarán dudas a la hora de escoger vuestros juegos favoritos. Y si fuera así, aquí nos tenéis, como siempre, para resolverlas con mucho gusto.

La oferta estos meses será abrumadora y este completo DVD os ayudará a elegir



HOBBY VIDEOJUEGOS 2008
LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES
DVD

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Rebajas anti-crisis. La bajada de precio de Xbox 360 es una magnífica noticia, porque deja la consola al alcance de cualquiera estas Navidades. 180 € es un precio que cualquiera se puede permitir, y vendrá acompañado de juegos para toda la familia como «Lips» o el nuevo «Scene It!», que pueden cambiar la visión que teníamos de esta máquina.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Las dos caras del héroe. Por un lado, Marcus Fénix, el protagonista de «Gears of War 2», un soldado dedicado en cuerpo y alma a luchar por la humanidad. Por el otro, Isaac Clarke (el personaje principal de «Dead Space») un científico obligado por las circunstancias, que sólo quiere salvar el pellejo. Yo me quedo con los dos.



DANIEL QUESADA
Redactor
daniel@axelspringer.es

Resurrección. Hace casi 2 años me quejaba del destino de los «Sonic», pero parece que con «Sonic Unleashed» el erizo podría retomar el trono. Las primeras opiniones son positivas y yo espero que sirva para resucitar el género de las plataformas. Ah, y hablando de resurrecciones... ¡el maestro Gouken aparecerá en «Street Fighter IV»!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



NOVEDAD

El miedo acecha en Dead Space

El espacio exterior esconde una pesadilla llena de monstruos... ¡y diversión! Si queréis vivirla con nosotros, no os perdáis el análisis de esta aventura de terror para PS3 y Xbox 360.

PÁGINA 86

PREESTRENO

Vuelve Prince of Persia

Una de las sagas más emblemáticas de los últimos años se acerca a las consolas de nueva generación. ¡Descubridla!

PÁGINA 56

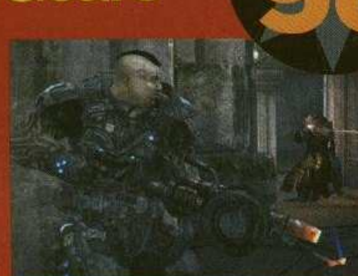


NOVEDAD

¡Explosivo Gears of War 2!

PÁGINA 90

Analizamos en exclusiva la segunda parte de este juegazo para Xbox 360.



SUMARIO



¡¡PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO PURE!!

Sorteamos:

- 10 juegos para Xbox 360
- 10 juegos para PS3

(en página 167)

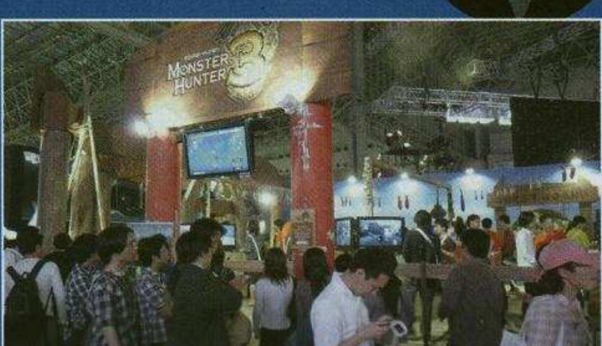
ESPECIAL BIG IN JAPAN



Visitamos el Tokyo Game Show

PÁGINA 38

Se acaba de celebrar la feria de videojuegos japonesa, y nuestro corresponsal en Tokio os trae todas las novedades que se presentaron allí.



NOVEDAD

Alucina con Little Big Planet

PÁGINA 94



Uno de los juegos más novedosos y originales de los últimos tiempos aterriza en PS3. Leed nuestro análisis y entraréis en una nueva dimensión de la diversión.

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 173

LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES

VIDEOJUEGOS 2008

Ya están aquí. Los juegos por los que llevamos todo el año suspirando están a punto de llenar nuestras consolas de emociones nunca vistas. Para que no os perdáis ante tanta calidad, os presentamos esta guía, que sirve como complemento perfecto al DVD que os regalamos este mes.

MULTIFORMATO

Para ir abriendo boca, aquí tenéis los mejores juegos que saldrán en más de una consola a la vez. Algunos ya están entre nosotros, mientras que otros aparecerán en los próximos meses, pero lo que está claro es que estas Navidades van a ser de lo más "moviditas".

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Shoot`em up · Activision · 14 de Noviembre · PS3, 360, Wii, DS

La Segunda Guerra Mundial vuelve a ser el escenario elegido para este shooter, en el que podremos manejar a soviéticos y americanos contra los japoneses.



DEAD SPACE

Aventura de terror · Electronic Arts · 30 de Octubre · PS3, Xbox 360

Este nuevo "survival horror" nos pone en la piel de Issac Clarke, quien debe enfrentarse a las más terribles criaturas en la soledad del espacio exterior.



FALLOUT 3

Acción-Aventura · Bethesda · 7 de Noviembre · PS3, Xbox 360

Un apocalíptico futuro es el marco de esta aventura de desarrollo libre, en la que podremos tomar decisiones que cambien totalmente la historia.



FAR CRY 2

Acción · Ubisoft · 23 de Octubre · PS3, Xbox 360

La secuela de este genial Shooter nos lleva de regreso a la jungla, en la que tenemos que echar mano de un enorme arsenal para salir victoriosos.



FIFA 09

Fútbol · Electronic Arts · Ya disponible · Todas las consolas

Respaldado por un ingente número de equipos y competiciones oficiales, este simulador ofrece unos partidos tan espectaculares como realistas.



GUITAR HERO WORLD TOUR

Varios · Activision · 14 de Nov. · PS3, 360, Wii, PS2

La vuelta de este juego musical añade muchos temas nuevos y la inclusión de una batería y un micrófono para que montemos nuestro grupo.

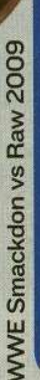


MIDNIGHT CLUB LA

Velocidad · Rockstar · Ya disponible · PS3, Xbox 360

El lado más underground y salvaje de la velocidad se da cita en este arcade, en el que compiten sin apenas reglas coches y motos de gran cilindrada.





HOBBY
PLAYSTATION 3 · Wii · PLAYSTATION 2 · XBOX 360 · PSP · NINTENDO DS · DVD

FIFA 09 · TOMB RAIDER UNDERWORLD

VIDEOJUEGOS 2008
LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES

LITTLE BIG PLANET · Wii MUSIC · GEARS OF WAR 2

¡MÁS DE 1 HORA DE VÍDEOS!

¡...Y LOS 10 BOMBAZOS PARA EL PRÓXIMO AÑO!

HOBBY VIDEOJUEGOS 2008
LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES
DVD

MIRROR'S EDGE
Acción- Aventura · Electronic Arts
13 de Noviembre · PS3, Xbox 360

El parkour es el protagonista de esta originalísima aventura de acción en primera persona. Por supuesto, tampoco faltarán los tiroteos y golpes.



MORTAL KOMBAT VS DC UNIV.
Lucha · Midway
20 de Noviembre · PS3, Xbox 360

Los míticos luchadores de Mortal Kombat se enfrentarán a personajes del universo DC, como Superman o Batman, en unas peleas de lo más salvajes.



MOTO GP 08
Velocidad · Capcom
24 de Oct. · PS3, 360, Wii, PS2, PSP

La nueva entrega de esta saga de motociclismo pretende potenciar su opciones de control arcade para hacerlo más accesible a todos los jugadores.



NEED FOR SPEED UNDERCOVER
Velocidad · Electronic Arts
20 de Nov. · Todas las consolas

Las carreras callejeras más salvajes se disputarán en la vuelta de esta saga. Un nuevo sistema de misiones y una trabajada historia serán las claves.



PRINCE OF PERSIA
Acción-Aventura · Ubisoft
Noviembre (2ª quincena) · PS3, 360

El incombustible Príncipe de Persia protagonizará esta aventura repleta de saltos imposibles, y con nuevo y espectacular aspecto en Cel Shading.



PRO EVOLUTION 2009
Fútbol · Konami
Ya disponible · PS3, Xbox 360, PS2

La simulación más exigente está presente en la nueva entrega de esta saga, que este año cuenta con nuevos modos de juego y una física depurada.



QUANTUM OF SOLACE
Acción · Activision
14 de Noviembre · PS3, 360, Wii, DS

Siguiendo el argumento de la nueva peli de James Bond, esta aventura de acción nos propondrá meternos en la piel del agente y hacer uso de todos sus gadgets.



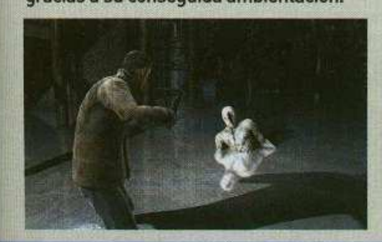
SAINTS ROW 2
Acción-Aventura · THQ
Ya disponible · PS3, Xbox 360

Bandas callejeras, violencia y drogas son algunos de los pilares sobre los que se sostiene esta aventura de desarrollo libre, en la que podemos hacer de todo.



SILENT HILL HOMECOMING
Aventura de terror · Konami
14 de Noviembre · PS3, Xbox 360

Preparaos para pasar miedo, porque el estreno de esta saga en la nueva generación promete dejarnos de piedra gracias a su conseguida ambientación.



THE LAST REMNANT
RPG · Square-Enix
20 de Noviembre · PS3, Xbox 360

Rush Sykes protagoniza un nuevo RPG avalado por la calidad de Square-Enix. Lo mejor será su trabajado argumento y un apartado gráfico de infarto.



TOMB RAIDER UNDERWORLD
Acción-Aventura · Eidos
20 de Nov. (360) · PS3, Xbox 360

Nuestra queridísima Lara volverá a poner a pruebas sus impresionantes aptitudes físicas (ejem.) explorando todo tipo de inhóspitos parajes.



WWE SMACKDOWN VS RAW 09
Lucha · THQ
7 de Noviembre · Todas las consolas

El espectáculo de la lucha libre inundará nuestras consolas gracias a este título, que nos permitirá revivir los mejores combates con los mejores luchadores.



Estos son los contenidos de nuestro DVD

PLAYSTATION 3

La apuesta de Sony mezclará propuestas originales e innovadores, con la vuelta de algunos de los juegos que deslumbraron en la salida de PlayStation 3.

LITTLE BIG PLANET

Plataformas · Sony · 23 de Octubre

Con un aspecto tan original como impresionante, este plataformas nos permite crear nuestros propios niveles.



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Velocidad · Sony · 13 de Noviembre

Velocidad extrema y barro, mucho barro serán las claves de la secuela del vertiginoso arcade de velocidad.



RESISTANCE 2

Shoot´em up · Sony · 27 de Nov.

Una 2ª Guerra Mundial alternativa y una invasión alienígena serán argumentos suficientes para combatir en este shooter.



Wii

Siguiendo fiel a su estilo, Wii seguirá apostando por los juegos de carácter social y en los que cualquiera puede disfrutar desde el primer momento.

ANIMAL CROSSING CITY FOLK

Estrategia · Nintendo · 5 de Dic.

Comprar una casa, hacer amigos... todo será posible en este juego, que incluirá un montón de posibilidades Online.



RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Varios · Ubisoft · Nov., 2ª quincena

Los conejos más locos de las consolas volverán a hacer que movamos el mando de Wii gracias a un montón de minijuegos.



Wii MUSIC

Varios · Nintendo · 10 de Noviembre

Dirigir una orquesta o tocar instrumentos usando el Wiimote de distintas formas será la original propuesta de este título.



PSP

En la portátil de Sony vamos a tener tiempo para todo y podremos, desde retar a los amigos a un fútbol-chapas a estrujarnos el cerebro con originales puzles

BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO

Varios · Sony · Ya disponible

El genial presentador Buzz pone a prueba nuestros conocimientos en la entrega portátil de este divertido concurso.



LOCOROCO 2

Estrategia · Sony · Navidad

La original mezcla de plataformas y estrategia que nos sorprendió hace 2 años volverá con nuevos niveles y añadidos.



PLAYCHAPAS

Varios · Sony · Ya disponible

Ya podemos evocar nuestros "tiempos mozos" y disputar emocionantes partidos de fútbol-chapas gracias a este simulador.



NINTENDO DS

En la variedad está el gusto, y de eso NDS sabe mucho; desde quitarnos los kilitos del turrón a embarcarnos en un juego de rol. Cualquier cosa es posible en esta consola.

MI EXPERTO EN VIDA SANA

Varios · Ubisoft · Ya disponible

Dejar de fumar o ayudarnos a perder unos kilillos es el propósito de este juego, que nos da una serie de pautas a seguir.

SONIC CHRONICLES

RPG · Sega · Ya disponible

La doble pantalla de DS le viene de perlas a nuestro erizo favorito a la hora de protagonizar este juego de rol.



PRINCE OF PERSIA. EL REY DEST.

Acción · Ubisoft · Diciembre

Cientos de saltos y puzles nos esperan en la versión para la portátil de Nintendo de la nueva aventura del Príncipe de Persia.



↓ XBOX 360

Microsoft amplía su catálogo de "juegos sociales" pero sin descuidar lo más mínimo a los jugones más exigentes, convirtiendo a Xbox 360 en una consola de lo más versátil.

FABLE 2

RPG | Microsoft | Ya disponible

La libertad total de acción es el principal aliciente de este juego de rol, en el que es posible desde buscar un trabajo hasta adoptar un perro, al que es posible adiestrar para que nos obedezca.



GEARS OF WAR 2

Acción | Microsoft | 7 de Noviembre

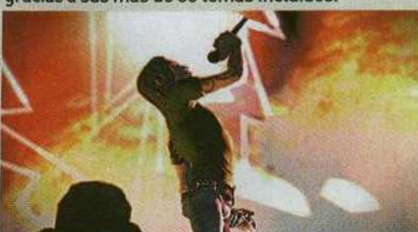
Con un apartado gráfico impactante y unas enormes posibilidades Online, la lucha entre Marcus Phoenix y los Locust promete ser más intensa que nunca. Acción en estado puro.



LIPS

Varios | Microsoft | 21 de noviembre

Acompañado de dos micrófonos inalámbricos y con sensor de movimiento, este nuevo karaoke promete convertirse en el rey de las fiestas gracias a sus más de 30 temas incluidos.



SCENE IT! GRANDES ÉXITOS DE TAQUILLA

Varios | Microsoft | Noviembre

La nueva entrega de este concurso de preguntas y respuestas volverá a estar centrado en el cine, y aprovechará a tope el nuevo sistema de avatares que tendrá Xbox 360 en su próxima actualización.



↓ BOMBAZOS DE 2009

Si después de tanto juegazo aún os queda algo de aliento, os mostramos un adelanto de lo que se nos viene encima el próximo año. ¡Esto es un no parar!

I AM ALIVE

Acción | Ubisoft | PS3, Xbox 360

Sobrevivir en una Chicago devastado por un terremoto será el objetivo de Adam, el protagonista de este "survival horror".



HEAVY RAIN

Aventura | Quantic Dream | PS3

De los creadores de «Fahrenheit» nos llegará esta misteriosa aventura, que promete tener una fuerte carga psicológica en su trama.



GOD OF WAR III

Acción-Aventura | Sony | PS3

Aún no se conocen muchos detalles, pero estamos seguros de que el estreno de Kratos en PS3 nos llevará al olimpo "jugable".



STREET FIGHTER IV

Lucha | Capcom | PS3, Xbox 360

La mítica saga de lucha de Capcom dará el salto a la nueva generación ofreciendo la jugabilidad de siempre con gráficos en 3D.



FINAL FANTASY XIII

RPG | Square-Enix | PS3, Xbox 360

2009 será el año elegido para ver el primer Final Fantasy de nueva generación, que llevará al género de los RPG a cotas nunca vistas.



RESIDENT EVIL 5

Acción | Capcom | PS3, Xbox 360

Chris Redfield será el protagonista de la esperada vuelta de esta saga, que promete ofrecer una ambientación terrorífica.



THIS IS VEGAS

Aventura | Midway | PS3, Xbox 360

La ciudad de Las Vegas, y todas las diversiones que ofrece a sus visitantes, será el marco de esta nueva aventura de desarrollo libre.



KILLZONE 2

Shoot 'em up | Sony | PS3

Tras muchas especulaciones, por fin podremos disfrutar de la secuela de este shooter futurista, que tendrá gráficos de lujo.



ALAN WAKE

Aventura de terror | Microsoft | Xb 360

El escritor Alan Wake se verá envuelto en una intrigante trama de terror psicológico. Mucha atención al apartado técnico de este juego.



LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Lucha | THQ | PS3, Xbox 360

Revivir los combates que protagonizaban clásicos del wrestling, como Hulk Hogan o El Último Guerrero, será posible en este juego.



LOS SACOS DE «LITTLE BIG PLANET» NOS AYUDAN

Pequeña gran revista

Nuestro número de noviembre es uno de los más importantes del año. Así que hemos aprovechado la visita de unos tipos tan creativos como los protagonistas de «Little Big Planet» para que nos ayuden a terminarlo a tiempo.

EQUIPO DE DISEÑO →

LOS MAQUETADORES se han vuelto locos para encajar tanto contenido en nuestras páginas. Una imagen por aquí, un titular por allá. Los personajes del juego han ayudado con las herramientas... de Photoshop.



← LA REDACCIÓN

NUESTROS JUGONES agradecen la ayuda de estos redactores de peluche. Es que este mes venimos cargados con juegos como «Dead Space», «Gears of War 2» o «WWE Smackdown vs Raw», y cualquier ayuda es poca.

↑ DVD VÍDEO

UN COMITÉ DE EXPERTOS (hechos de tela) se ha encargado de seleccionar los trailers más espectaculares del momento y los ha recopilado en el DVD exclusivo que os regalamos con este número.

↑ SACKBOY

EL MUÑECO DE TRAPO que protagoniza «Little Big Planet» nos ha echado una mano con la dirección, aprovechando que está acostumbrado a editar sus propios niveles. Después de un mes de duro trabajo, podéis admirar el resultado final. ¡Vaya tela!

↑ SUBEN

▲ NINTENDO DS, que se renueva con su nuevo modelo DSi. Así, va a convertirse en una portátil todavía más completa. ¡No va a haber quien le tosa!



▲ LAS SECUELAS: Este mes demuestra que segundas partes sí son buenas: «Gears of War 2», «Fable II» o «Far Cry 2» son verdaderos juegazos.

▲ LA NUEVA REBAJA DE XBOX 360: La consola ya se puede comprar desde 180 euros en su modelo más básico y por 240 con 60 GB. ¡Irresistible!

▲ LA FERIA TOKYO GAME SHOW. El evento japonés ha sido este año el escaparate para juegos de calidad... ¡y en mucha cantidad!

▼ LOS COMENTARISTAS en «NBA 2K9» y en «Smackdown 2009». Que juegos tan populares vengan en inglés no tiene sentido. ¿Y Héctor del Mar?

▼ SILENT HILL HOMECOMING, que se retrasa hasta 2009 en Europa, mientras que en EEUU ya ha salido. Como siempre, a la cola.

▼ LA PIRATERÍA: una copia ilegal de «Fallout 3» ha rondado por Internet. Vosotros estáis en contra, como habéis demostrado en el Concurso Antipiratería.



▼ EL EXCESO DE JUEGOS DE NARUTO: Este manganime nos encanta, pero con tanto aluvión de juegos (muchos flojos) saturan la marca.

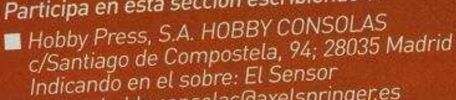


BAJAN ↓

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es





MOLA



@ La nueva Nintendo DSi, sobre todo la mejora del menú y que traiga navegador.

Esta consola tiene ahora más aplicaciones que una navaja suiza. ¡MacGyver dice que nunca sale de casa sin ella!

@ Que por fin vayan a sacar «Bioshock» en su versión para PlayStation 3. ¡Y además, con trofeos!

Un trofeo deberían llevarse los creadores de este "shooter". ¡A jugarlo, chavalada!

@ Que gracias a «Far Cry 2», por fin un personaje se llame Rubén, como yo.

Es un respiro. Yo, que me llamo Kratos, no veas lo que he tardado en tener un juego con mi propio nombre.

@ Que, una vez más, «PES» sea mejor juego de fútbol que «FIFA»... Aunque vosotros digáis lo contrario.

No hemos dicho lo contrario, sino la respuesta contradictoria a lo inverso de lo que se negó en la aseveración errónea de la primera disyuntiva... O algo así.

@ La bajada de precio de Xbox 360. Mientras que a Sony les cuesta rebajar la PS3, seguro que el mes que viene acaban regalando la 360 con la Hobby Consolas.

Buen intento, chico. En serio, buen intento...

@ Que gracias a «PlayChapas» volvamos a recordar los piques que nos echábamos con las chapas cuando éramos pequeños.

¿Cuando éramos pequeños? Pues nosotros seguimos echando unos partidazos al salir del curro que no veas.



@ Que vuelvan los pósters de "chatis". ¿Para cuándo uno de Jade Raymond?

¡Aquí lo tienes! Hemos combinado a Jade con su juego, así que os la mostramos ataviada de Altair, para vuestro disfrute. Seguro que era esto lo que tenías en mente, ¿verdad?

NO MOLA



@ Que un amigo mío se haya comprado la PS3 y la haya perdido por su casa.

¿Dónde vive? ¿En un hipermercado? Porque la consola es bastante grande como para perderse...

@ Que a mi hermana le dejen comprarse la Wii y a mí no me dejen comprarme la PlayStation 3. ¡No es justo!

No me hagas mucho caso, pero para mí que tiene que ver con el precio de cada una. Por cierto, ¿es que tu hermana no te deja jugar con su consola?

@ Que no haya podido conseguir la versión beta de «Little Big Planet» Y mira que lo intenté...

Tranqui, asunto resuelto. Ya lo tienes en las tiendas... por un módico precio, claro.

@ Lo fuertes que vienen los juegos de lucha libre este año.

Bueno, ya has hecho el juego de palabras tú solo, así que eso que nos ahorramos.

@ Que «Too Human» no esté a la altura de las expectativas que había causado.

Ya sabes lo que dicen: "herrar es de umanos". Ejem...

@ Que no sepa elegir entre «FIFA» y «Pro» de este año.

Chaval, para algo hicimos la comparativa del mes pasado.

@ Que jugando online a «Battlefield BC» tenga tantas ganas de acceder a alférez y siempre me lleve un chasco.

Los militares se pasan años sin ascender, ¿y tú querías hacerlo sin hacer ni la mili?



@ Que tarde tanto en llegar «Splinter Cell Conviction». Lleva ya un retraso...

Si ya está viniendo. El problema es que Sam tiene que coger el autobús para llegar, pero con esas pintas no le dejan subir a ninguno.

@ Que los juegos de nuevas consolas sean tan caros.

Así los jugamos más a fondo...

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Os interesan los "remakes" de juegos clásicos?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Me parecen una buena opción, ya que podremos disfrutar de títulos que en su momento estaban reservados sólo a usuarios japoneses o a aquellos privilegiados que los traían de importación.
David Vioque

■ No están mal los "remakes". A mí me parecen bien, pero en consolas de bolsillo, en lugar de consolas de sobremesa.
David Cantón

■ Opino que es necesario a veces hacer "remakes" para los nuevos jugones. Me parece que los "remakes" superan a los juegos originales. ¡Que vivan los remakes!
Manuel Muñoz

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »





La imagen del mes

NUESTROS SUEÑOS SE HAN HECHO REALIDAD EN LA FERIA "TOKYO GAME SHOW"

Del 9 al 12 de octubre se celebró la "Tokyo Game Show", uno de los eventos "videojueguiles" más importantes del mundo. Tenéis un detallado reportaje en la sección "Big in Japan", pero aquí va un adelanto: ¡las chicas del próximo «Street Fighter IV», en carne y hueso! No diréis que no dan el pego. ¿Estaría también Blanka por allí?

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 22 de septiembre

"Los servicios jurídicos de Barcelona no creen que haya base legal para impedir que salga al mercado ‹The Wheelman›, un videojuego violento que tiene como escenario las calles de la ciudad catalana".

HC: La justicia parece haber impuesto la cordura. ¡A ver si la gente se preocupa de otras cosas más trascendentes!

20 Minutos, 1 de octubre

"Hoy, decenas de webs se han hecho eco de un rumor que dice que Sony ha comenzado a filtrar las especificaciones técnicas de la PlayStation 4.

HC: Acaba de salir PS3 y ya se están lanzando hipótesis sobre su sucesora. ¡Hay que vivir más el presente!

LA POLÉMICA DEL MES

¿Es relevante que Pro Evolution no tenga licencias?

Ya ha llegado ‹Pro Evolution Soccer 2009›, pero con el problema de que muchos equipos y jugadores no son los oficiales. ¿Es importante?

Sí



Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

Es el plus de calidad

Cuando dos licencias como «PES» y «FIFA» alcanzan unos niveles de calidad como los que han alcanzado estas dos, la única manera de diferenciarse es añadiendo ese plus de calidad, ese esfuerzo, que te haga decir "se lo han currado". En el caso de «PES» no sólo es que no tenga la ingente calidad de licencias que aporta «FIFA», es que, por si fuera poco, ha perdido algunas de las que tenía el año pasado. Personalmente, creo que no es lo mismo jugar con "North London" que con el Arsenal, y meter un gol con Kanouté que con "Kanuto". Y si es cuestión de "rascarse el bolsillo", creo que las ventas acompañan a este juego como para que el desembolso esté en consonancia.

Más allá de si son importantes o no (que lo son), las licencias te hacen pensar que el juego está "redondo", lo cual es determinante a la hora de gastarte los sesenta euros que cuesta.

No



David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Más fútbol y menos nombre

A ver, Mario. Nadie pone en duda que lo mejor es tener el máximo número de torneos y ligas licenciadas. Es más, seguro que tú disfrutas muchísimo de los "emocionantes" choques que ofrece la liga Noruega (impagables esos partidazos entre los Viking y los Aalesund... ejem.) Pero creo que lo realmente importante en un juego de fútbol es su realismo, sistema de control y, sobre todo, su capacidad de diversión cuando jugamos con los colegas. Y en ese aspecto «PES» es un auténtico caballo ganador. Vale que le faltan las licencias de algunos equipos importantes, pero eso se puede solucionar con que le dediquemos una tarde al completo editor que incluye.

Con los equipos que trae «PES» de serie y editando a los grandes ausentes es más que suficiente para pasarlo bomba. ¿Es realmente vital tener la liga Sudafricana?.

Y tú ¿qué opinas?

■ Me parece que el asunto de los "remakes" es una falta de respeto al trabajo original. Lo hecho, hecho está, con sus defectos y sus virtudes. Si creamos de nuevo el juego, es como si la experiencia que tuvimos en el pasado no sirviera para nada.
Antonio Cruz

■ Suelo jugar a los "remakes" para recordar viejos tiempos, aunque creo que es peligroso crear juegos de este tipo, porque pueden perder el toque original. Aún así es una buen regalo para los fans.
Mario Martínez

■ Es una forma de acercar los clásicos a las nuevas generaciones. Quizá a alguien le moleste que cambien los gráficos, pero si ahora hay nuevas tecnologías, ¿por qué no aprovecharlas?
David López

■ Para mí pasan desapercibidos frente a juegos más modernos, pero están bastante bien.
Pedro Arévalo

EL MES QUE VIENE: ¿COMPRARÍAS LA PORTÁTIL DSi TENIENDO YA UNA DS?

→ Consigue la gorra de hobby consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas. ¡Recuerda adjuntar tu dirección postal!

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: David Vioque, David Cantón, Manuel Muñoz, Alejandro Ledesma, Rubén Calles, Jofre Palau, Enrique Heredia, Alejandro Durán, Alfonso Hoyos, Alejandro Ruiz y Alejandro Martínez.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	SW El Poder de la Fuerza	(PS3)	-	1
2	Wii Fit	(Wii)	1	5
3	Wii Play	(Wii)	-	1
4	SW El Poder de la Fuerza	(PS2)	-	1
5	SW El Poder de la Fuerza	(X360)	-	1
6	Ratchet & Clank	(PS3)	-	1
7	SW El Poder de la Fuerza	(Wii)	-	1
8	Brothers in Arms H.H.	(PS3)	-	1
9	Mario Kart Wii	(Wii)	7	2
10	Play Chapas	(PSP)	-	1



Play Chapas
La nostalgia de los jugadores (y una impresionante campaña de marketing) han conseguido un espectacular estreno para este juego de producción nacional. Ojalá sólo sea el primero de muchos éxitos "made in Spain".



SW EL PODER DE LA FUERZA. La última entrega de esta saga galáctica ocupa nada menos que cuatro puestos (en sus diferentes versiones) entre los diez juegos más vendidos.



BROTHERS IN ARMS. La Segunda Guerra Mundial continúa teniendo mucho tirón entre los jugones españoles, y la mejor prueba de ello es que ha llegado al Top 10 con su última entrega.

Por consolas

PS2
1 SW El Poder...
2 GTA: San Andreas (P)
3 Tomb Raider: Legend.
4 Naruto Ultimate Ninja 3
5 Mercenaries 2
6 Pro Evo Soccer 2008 (P)
7 Dragon Quest
8 Scarface (P)
9 NFS ProStreet (P)
10 God of War II (P)

XBOX 360
1 SW El Poder...
2 Brothers in Arms
3 Pure
4 Mercenaries 2
5 Virtua Fighter 5

Wii
1 Wii Fit
2 Wii Play.
3 SW El Poder...
4 Mario Kart
5 Wario Land

PS3
1 SW El Poder...
2 Ratchet y Clank
3 Brothers in Arms
4 Virtua Tennis 3
5 Mercenaries 2

PSP
1 Play Chapas
2 SW El Poder...
3 GTA Vice City Stories
4 God of War
5 GTA Liberty City Stories

NDS
1 Cocina Conmigo
2 New Super Mario Bros.
3 Sonic Chronicles
4 Mi hotel para mascotas
5 Guitar Hero On Tour
6 Wall-E
7 Más Brain Training
8 Mario Kart DS
9 Brain Training
10 Final Fantasy IV

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 1 al 7 de octubre — Datos cedidos por MagicBox

1 Pokémon Platinum (NDS)
2 Shin Sangoku Musou 5 Special (PS2)
3 Super Robot Taisen Z (PS2)
4 Ryhthm Tengoku Gold (NDS)
5 Wii Fit (Wii)
6 Jikkyou Powerful Major League 3 (PS2)
7 To LoveRu Trouble: Doki Doki! (PSP)
8 Ikki Tousen: Eloquent Fist (PSP)
9 World Destruction (NDS)
10 Dragon Ball DS (NDS)

POKÉMON PLATINUM
La secuela de «Pokémon Diamante» y «Perla» para DS ha saltado directamente al primer puesto de ventas en el país del sol naciente. ¿Cuánto aguantará?

En EE.UU.

Del 27 de septiembre al 4 de octubre — Datos cedidos por Gamespot

1 Wii Fit (Wii)
2 Wii Sports (Wii)
3 Star Wars: The Force Unleashed (XBOX 360)
4 Silent Hill: Homecoming (XBOX 360)
5 Sonic Chronicles (NDS)
6 Lego Batman (PS2)
7 Kirby SuperStar Ultra (NDS)
8 Wii Play (Wii)
9 Rock Band 2 (XBOX 360)
10 Mario Kart (Wii)



SILENT HILL
Al otro lado del charco ya disfrutan con la nueva entrega de este "survival horror", que ha entrado en el cuarto puesto, por detrás de «Star Wars The Force Unleashed».

En Gran Bretaña

Del 6 al 11 de octubre — Datos cedidos por ELSPA

1 FIFA 09 (PS3)
2 Lego Batman (PS2)
3 Wii Fit (Wii)
4 Star Wars The Force Unleashed (PS3)
5 Brothers in Arms: HH (PS3)
6 Mario Kart (Wii)
7 Wii Play (Wii)
8 Tiger Woods PGA 09 (PS3)
9 Family Trainer (Wii)
10 Big Beach Sports (Wii)



FIFA 09
No cabe duda de que la pasión de los ingleses por el fútbol es casi tan intensa como en nuestro país. El simulador de Electronic Arts ya se ha puesto en cabeza.

La cifra

1.200.000 COPIAS DE «FIFA 09» SE HAN VENDIDO EN EUROPA EN LA PRIMERA SEMANA TRAS SU LANZAMIENTO.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3 Y XBOX 360

Vive el rol en la era postnuclear

Hemos asistido a la presentación en España de «Fallout 3», un sorprendente y ambicioso juego de rol que nos transportará al futuro.



LOS GHOULS son personas que se expusieron a las radiaciones nucleares. La radiación podrá dañarnos.



LOS SOLDADOS que patrullan la ruinosa Washington D.C. serán nuestros peores enemigos durante el juego, pero os aseguramos que no serán los únicos...

Los genios de Bethesda, padres de «Oblivion», ultiman el lanzamiento de «Fallout 3», que estará a la venta el **31 de octubre**. Este título nos llevará al futuro y nos meterá en la piel de un joven que ha pasado su vida en un bunker para protegerse de los efectos de la guerra nuclear. Aunque no podremos editar el cuerpo del héroe, sí nos haremos con diferentes armas, ropas y armaduras que modificarán nuestro "look". **El desarrollo será similar al de «Oblivion»**: podremos movernos libremente por el entorno y acceder a pueblos y mazmorras. Estas últimas tendrán un aspecto acorde a la ambientación futurista: edificios en ruinas, chatarrerías... También podremos mantener conversaciones y **abrir nuevas vías de diálogo según las características que hayamos fortalecido**: mecánica, medicina, etc.

Los desarrolladores aseguran que con nuestro enorme margen de evolución **podremos llegar a ¡500 finales diferentes!** El sistema de combate será similar al de un "shooter" subjetivo, pero podremos pausar la acción y elegir el punto de ataque, como en el rol por turnos. En la partida que hemos probado, nos sorprendieron la **fluidez con la que se mueve el entorno y nuestra libertad de acción**. El mes que viene publicaremos su análisis.

NUEVOS PRECIOS–XBOX 360

Diversión más barata

Microsoft ha bajado el precio de todos los modelos de Xbox 360.

Microsoft dio una alegría a sus fans el pasado 19 de septiembre. Desde esa fecha, comprar una Xbox 360 requiere mucho menos desembolso. El modelo Arcade (sin disco duro) vale 179,99€; el de 60 GB vale 239,99 y el modelo Elite (120 GB) cuesta 299,99. Se convierte así en la consola de sobremesa más barata de todas.



NOTICIAS BREVES



LA SINFONÍA TAMBIÉN SE ESCUCHA EN PS3

Después de su estreno en Xbox 360, el próximo mes de febrero llegará «Eternal Sonata» a la consola de sobremesa de Sony. Esta versión contará con nuevas melodías de Frederic Chopin, dos personajes adicionales (Crescendo y Serenade), misiones alternativas y nuevos finales exclusivos.

EL ÉXITO DE «GUITAR HERO AEROSMITH»

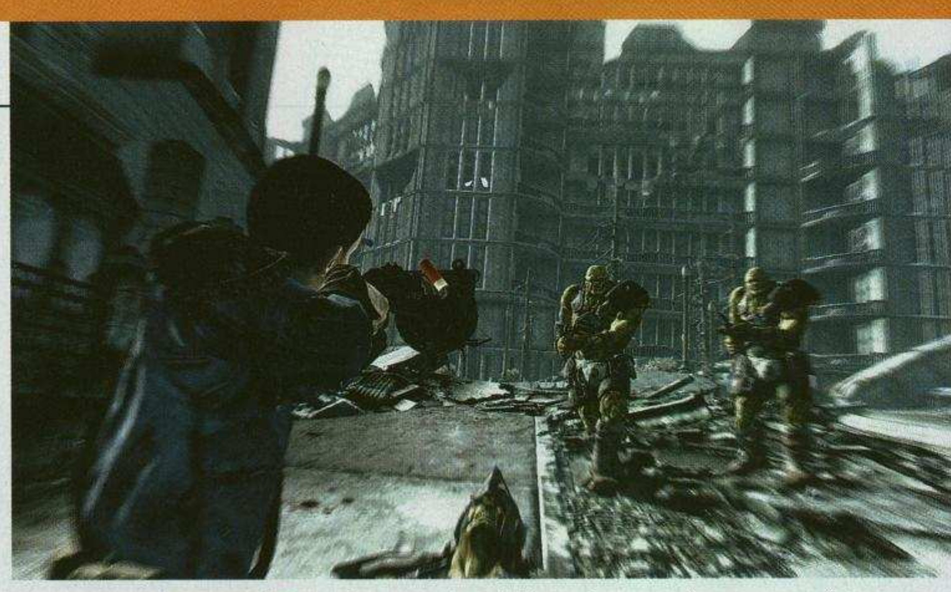
La mítica banda de rock ya ha ganado más dinero con los "royalties" del videojuego, que con las ventas de cualquiera de sus 14 álbumes de estudio. Su éxito ha provocado que Activision ponga en marcha un total de siete estudios, destinados a seleccionar contenidos para futuras entregas de la saga, como ha ocurrido con «Singstar».

SOLO, EN LA OSCURIDAD Y CON UN NUEVO TÍTULO

La versión para PS3 de «Alone in the Dark», que aparecerá a lo largo de este



EL PERRO que veis en la imagen no estará con nosotros desde el principio, pero pronto será un valioso aliado.



LA ESPECTACULARIDAD GRÁFICA será una gran baza del juego. Los escenarios, que recrearán una Washington D.C. en ruinas, serán muy detallados y veremos algunos efectos gráficos de última generación.



LAS CONVERSACIONES y nuestro comportamiento abrirán rutas "buenas" o "malvadas" en la trama.



EL SISTEMA V.A.T.S. nos permitirá pausar y atacar puntos clave del enemigo a cambio de "puntos de acción".



EL GORE estará a la orden del día en los enfrentamientos. Esto contrastará con la cartelería que podremos ver en escenarios y menús, que recordará a la de la inocente publicidad americana de los años 50.

mes, incluirá importantes mejoras respecto al original de Xbox 360. El sistema de control, las cámaras y la conducción han sido completamente rediseñados. Por eso sus creadores han querido desmarcarse del primer juego bautizándolo con un nuevo título: «Alone in the Dark: Inferno».

UN CONCIERTO POP EN NUESTRA CONSOLA

Midway acaba de anunciar un nuevo juego musical para la consola de Nintendo. Se trata de «Popstar Guitar», un simulador de guitarra eléctrica que se venderá conjuntamente con el periférico AirG para Wii. El título contará con 60 temas pop interpretados por grupos tan conocidos como "3 Doors Down", "Simple Plan" o "Blink 182" y se pondrá a la venta a finales de este año. La lista de canciones definitiva está aún por confirmar, aunque ya se sabe que el juego contará con 25 escenarios y 12 personajes, que podremos personalizar.

RECOPILACIÓN EN UMD

Si todavía no tenéis conexión a internet, pero queréis disfrutar de los mejores títulos que se han colgado en PS Network, ahora lo tenéis muy fácil. Basta con que os hagáis con una de estas recopilaciones en UMD: «PSN Collection: Puzzle» y «Power Pack», que contienen tres juegos cada uno a un precio de 19,99 euros.

ACCIÓN EN LOS AÑOS 60

Proein ha anunciado que lanzará «Ride to Hell» a lo largo del año próximo. Se trata de un juego de acción ambientado en las carreteras del oeste de los Estados Unidos durante los años sesenta. Saldrá en PS3 y en Xbox 360.

NUEVAS PRESTACIONES – Wii

Un periférico que va a dar que hablar

El 5 de diciembre se lanzará en España el nuevo micrófono WiiSpeak

Por fin podremos tener un chat de voz en la consola de Nintendo. El nuevo micrófono WiiSpeak permitirá hablar con usuarios de otras Wii, ya sea en un canal especial (que saldrá al mismo tiempo) o dentro de los juegos que lo permitan. El periférico se podrá comprar junto con «Animal Crossing» (que será compatible) o por separado.



ANUNCIO - NINTENDO

Japón saluda a la nueva y mejorada DS

Nintendo presenta la nueva DSi, una versión de su portátil más delgada y que añade importantes mejoras.

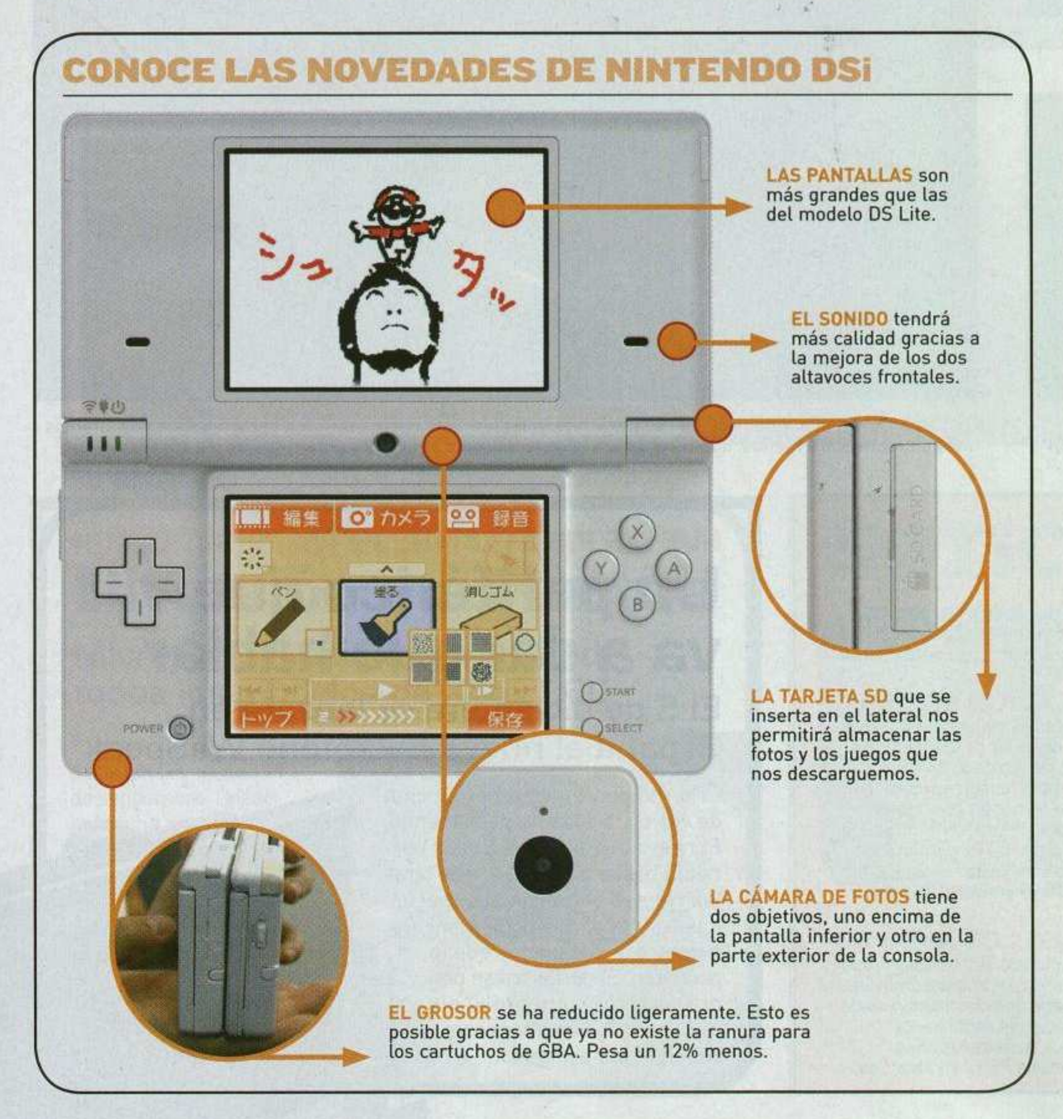
El rumor que tanto ha dado que hablar en los últimos meses se ha convertido en realidad: el pasado 2 de octubre, Nintendo presentó en una conferencia de prensa celebrada en Japón **un nuevo modelo de portátil, a la que ha bautizado como DSi.** La consola se pondrá a la venta allí el 1 de noviembre (al resto del mundo llegará en 2009), y se podrá comprar por 18.900 yenes, unos 125 euros. Aunque su aspecto es bastante similar al de DS Lite, presenta varias novedades: en primer lugar, las dos pantallas ganan tamaño, porque ahora son de 3,5 pulgadas frente a las 3 de las originales. Por otra parte, **DSi añade también una cámara de 0,3 megapíxeles,** así como una ranura para tarjetas SD. Por contra, pierde la ranura para cartuchos de GBA, aunque eso le sirve para **reducir el grosor** frente al modelo actual.

Otra de sus características más relevantes es que lleva un navegador web incorporado que permite a los usuarios **descargar juegos y guardarlos en la propia consola.** Además, Nintendo va a poner en marcha una tienda online en la que se podrán comprar juegos por un precio entre 200 y 800 puntos. Desde su lanzamiento y hasta marzo de 2010, los compradores de la consola recibirán 1000 puntos gratis.



LAS FOTOS podrán ser retocadas, y también será posible transferirlas a Wii para verlas en la tele.

CONOCE LAS NOVEDADES DE NINTENDO DSi



LAS PANTALLAS son más grandes que las del modelo DS Lite.

EL SONIDO tendrá más calidad gracias a la mejora de los dos altavoces frontales.

LA TARJETA SD que se inserta en el lateral nos permitirá almacenar las fotos y los juegos que nos descarguemos.

LA CÁMARA DE FOTOS tiene dos objetivos, uno encima de la pantalla inferior y otro en la parte exterior de la consola.

EL GROSOR se ha reducido ligeramente. Esto es posible gracias a que ya no existe la ranura para los cartuchos de GBA. Pesa un 12% menos.

¡Y TAMBIÉN HUBO OTROS ANUNCIOS!



PIKMIN llegará por fin a Wii, pero será un "remake" del de GC con el control adaptado.

PUNCH OUT, el clásico de boxeo, también llegará a nuestra Wii durante el año que viene.

MARIO & LUIGI RPG 3 está en desarrollo para DS. Se lanzará igualmente a lo largo de 2009.

¡AVANCE EN EXCLUSIVA!

PRIMEROS DATOS – MULTIPLATAFORMA

Bienvenido al mundo del futuro

Os traemos en exclusiva los primeros datos de «Deux Ex 3», un juego de acción y rol en primera persona que nos sumergirá de lleno en una cuidada historia de ciencia-ficción llena de conspiraciones e intriga. ¡Tiene una pinta tremenda!

A los más nostálgicos se les saltará una lagrimilla recordando «Deus Ex» y «Deus Ex: Invisible Wars», los dos primeros títulos de esta **saga de ambientación futurista.** Ambos combinaban la acción y el rol en primera persona, y destacaban por su apasionante historia y por las opciones de personalización de las habilidades del protagonista. Unos años después, los chicos de **Eidos Montreal** (un equipo cuyos miembros han trabajado en sagas como «Splinter Cell», «Far Cry» o «Rainbow Six») van a retomar el espíritu del original y complementarlo con nuevas ideas para crear una "precuela".

Nosotros pudimos hablar con el diseñador jefe del proyecto, **Jean-François Dugas**, quien nos desveló que «Deus Ex 3» nos situará en el año 2027 y tendrá como protagonista a Adam Jensen, un "héroe solitario". En esta era, la tecnología ha permitido que los seres humanos introduzcan **implantes mecánicos en sus cuerpos para incrementar las capacidades físicas y mentales.** Por lo tanto, durante el juego podremos utilizar dinero y puntos de experiencia para personalizar a Adam aplicándole las mejoras que más nos convengan, lo que transformará su aspecto y sus habilidades. **La aventura se desarrollará en primera persona,** aunque en ciertas ocasiones la cámara cambiará a tercera para mostrar al personaje realizando las acciones más espectaculares.

Para mostrar este mundo futurista en todo su esplendor, «Deus Ex 3» utilizará una versión mejorada del motor gráfico empleado en «Tomb Raider: Underworld». El desarrollo **mezclará de nuevo los combates y la acción** con aspectos más propios de un juego de rol, como la exploración, las **posibilidades de interactuar con otros personajes,** las misiones secundarias o las mencionadas mejoras del protagonista y los puntos de experiencia.

Jean-François Dugas también nos confirmó que este título **no incluirá modo multijugador,** ya que el equipo se quiere centrar en crear una aventura memorable. Lo que todavía falta por saber es la fecha de lanzamiento y las plataformas en que saldrá, aunque probablemente sean PS3 y Xbox 360.



EL ESTUDIO DE EIDOS MONTREAL lo componen 90 personas. Están usando el motor gráfico de «Tomb Raider Underworld», pero adaptado a sus necesidades.





HISTORIA Y DESARROLLO

LA ACCIÓN SE DESARROLLARÁ antes de los dos juegos anteriores (aunque enlazará con el primer «Deus Ex»), concretamente en el año 2027. La historia se está cuidando mucho y volverá a estar llena de conspiraciones, giros y sorpresas que nos mantendrán pegados al sillón. Los nanoimplantes a los que estábamos acostumbrados todavía no existen, y en su lugar se utilizan implantes mecánicos, que nos permitirán mejorar las características que elijamos del protagonista. La libertad de acción será uno de los rasgos característicos del título, ya que podremos afrontar las situaciones de diferentes maneras y convertirnos en especialistas en combate, sigilo, "hackeo" de ordenadores o relaciones sociales. Además, las decisiones que tome el jugador tendrán una repercusión más o menos relevante en la historia, que contará con varios finales distintos. También podremos explorar los escenarios libremente, acceder a misiones secundarias y establecer relaciones con otros personajes, que resultarán especialmente importantes.

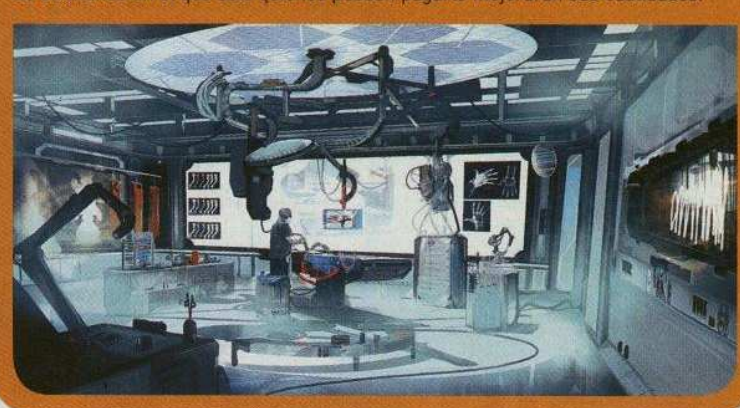
INSPIRACIÓN "RENACENTISTA"

EL MOMENTO HISTÓRICO EN EL QUE ACONTECE el juego tendrá ciertas similitudes con la época del Renacimiento, ya que los hombres se volverán a cuestionar su propia naturaleza y lo que supone ser un humano, debido a la llegada de los implantes mecánicos. Según Jean-Françoise Dugas, algunos temas estarán relacionados con la filosofía y el lenguaje visual de este "Ciber Renacimiento".





LOS IMPLANTES MECÁNICOS harán surgir cuestiones éticas respecto a los peligros de un mundo en el que sólo quienes puedan pagarlo mejorarán sus cualidades.



LOS ESCENARIOS





LOS DOS ESCENARIOS MÁS IMPORTANTES serán las futuristas ciudades de Shangai y Detroit, además de algunos interiores. Antes de pasar al capítulo siguiente podremos explorar en las urbes todo lo que queramos en busca de secretos y misiones secundarias. El peculiar estilo visual que se está consiguiendo recuerda al de clásicos como "Blade Runner".



ANUNCIO-PS3, XBOX 360

Batman ingresa en el manicomio

El Caballero Oscuro afrontará su reto más difícil en «Batman: Arkham Asylum».

Eidos ha anunciado que publicará en 2009 «Batman: Arkham Asylum», un juego en tercera persona basado en el cómic del mismo nombre. La historia tendrá un tono adulto y oscuro, y comenzará con Joker entregándose voluntariamente, para después revelarse y tomar el control del manicomio. Este será el escenario único, aunque se aprovecharán las modificaciones con el paso de los años para ofrecer variedad en las localizaciones.

El desarrollo mezclará combates e investigación, y nos permitirá mejorar por puntos las habilidades de Batman, como si se tratara de un RPG. Por supuesto, en todo momento podremos echar mano de los populares "batgadgets". Batman no sólo se las verá con Joker, sino que por Arkham también pulularán Hiedra Venenosa, Mr. Frío, Pingüino o el Espantapájaros. Incluso se rumorea que también podremos ponernos en la piel de los villanos! ¿Notáis ya cómo se adentra en vosotros la oscuridad?



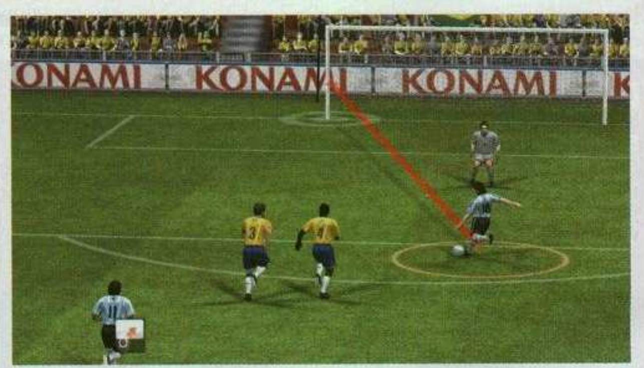
LOS COMBATES estarán presentes, pero el juego también hará mucho énfasis en la investigación.

PRIMEROS DATOS-Wii

Vuelve el "tiqui-taca"

«Pro Evolution 2009» llegará a Wii en primavera con mejoras en el control y más opciones de juego.

Tras su lanzamiento en otros formatos, los usuarios de Wii estarán encantados de recibir las primeras noticias sobre su versión de «Pro Evolution 2009»: para empezar, mejorará la defensa y la precisión de los tiros a puerta, y también potenciará la inteligencia artificial de los oponentes. Otra gran noticia es que habrá un nuevo sistema de control para jugar en cooperativo, con un usuario empleando Wiimote y Nunchako para controlar a su jugador y los desmarques, y el segundo manejando a otros futbolistas con un Wiimote en horizontal o un mando clásico. Por último, las novedades se extenderán también a los modos de juego, que incluirán la Champions League, la tradicional Liga Máster, nuevas posibilidades online, así como minijuegos de entrenamiento de Miis. Podremos disfrutarlos la próxima primavera.



LA PRECISIÓN DE LOS DISPAROS es uno de los aspectos que se mejorarán. Podremos afinar el lugar al que queremos dirigir el balón.

INTERNET ONLINE

Nuevo firmware para PS3 y PSP

Ya os podéis descargar la nueva actualización del firmware para las dos consolas de Sony. El de PS3 (v. 2.50) incluye mejoras para el chat de voz con el auricular oficial bluetooth de PS3, la posibilidad de capturar en el futuro pantallas de los juegos que estén preparados para ello, y también mejoras en el interfaz de los Trofeos. El de PSP (v. 5.00), por su parte, añade acceso directo a la PlayStation Store desde la portátil, con lo que los usuarios pueden navegar por la tienda y descargar juegos desde cualquier punto de conexión Wi-Fi.

Lara dará más juego en Xbox Live

Eidos ha anunciado que la versión para Xbox 360 de «Tomb Raider Underworld» recibirá contenido extra en los próximos meses. En Navidad llegará «Bajo las cenizas», una expansión para un jugador situada justo después de la aventura principal. Por su parte, a comienzos de 2009 se lanzará «La Sombra de Lara», que nos presentará un nuevo personaje jugable.

«Pro Evol. 2009» mima el modo online

Shingo "Seabass" Takatsuka, el diseñador principal de la saga «Pro Evolution», ha afirmado que su equipo cuidó especialmente este año las mejoras en el juego online respecto a la versión anterior. La idea es que todo el mundo pueda tener una experiencia satisfactoria, incluso aquellos que no dispongan de una conexión a Internet optimizada.

La Fuerza se sentirá en Internet

LucasArts está preparando dos packs de contenidos adicionales descargables para «Star Wars: El Poder de la Fuerza». Saldrán antes de final de año, así que no guardéis vuestro sable láser aún.

WEB DE MODA

http://www.FIFA.com/FIWC

Esta es la página oficial de la "FIFA Interactive World Cup", la nueva edición de esta competición internacional, reconocida por la UEFA. Acaba de empezar, y se juega con la versión de «FIFA» en PS3.



Otras webs recomendadas:

- http://the-minusworld.com/2008/09/16/atari-modern-classics
- www.youtube.com/watch?v=32I778U1BqU

¿Sabes cuál...
es el origen del nombre de Isaac Clarke, el protagonista de «Dead Space»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



en voz baja

por javier abad

➔Hola, amigos. ¿Qué tal os trata la crisis? Bueno, afortunadamente parece que no ha afectado a los "cotillas del videojuego", que siguen dando mucho que hablar... y que bailar. No, no me he vuelto loco; es que me he enterado que **Activision ha patentado un nuevo título: «Dance Hero».** No hace falta ser muy espabilado para imaginar que **los creadores de «Guitar Hero» están planeando un juego de baile** en la línea de la saga «Dance Revolution» de Konami.

➔Sé que este rumor ya os lo he comentado anteriormente, y siento ser tan "pesao", pero es que vuelve la posibilidad de que se lance un **reproductor de Blu-Ray para Xbox 360.** Microsoft lo negó en su día, pero... ¿y si lo fabricara otra compañía? **Apuntad el nombre de Toshiba-Samsung** como posible "madre de la criatura".

➔Otro apunte tecnológico: dicen por ahí que **Nintendo está ya preparando su próxima consola.** De momento lleva el nombre en clave de **Wii HD**, lo que sugiere una importante mejora gráfica.

➔La última: **«L.A. Noire»**, la aventura de acción ambientada en los años 40 que prepara Rockstar, **puede dejar de ser una exclusiva para PS3** como se creía hasta ahora y salir también en Xbox 360. ¡Nos vemos dentro de un mes!



L.A. NOIRE apunta muy alto, y a lo mejor podemos disfrutarlo en PS3 y Xbox 360.

LANZAMIENTO-SONY

Multiplica tu portátil por 3000

Ya está disponible PSP-3000, la nueva versión de la portátil de Sony, que introduce importantes mejoras.





Si estáis pensando en compraros una PSP, esta noticia os interesa: ya está en las tiendas el nuevo modelo PSP 3000, que presenta dos mejoras fundamentales respecto a PSP Slim & Lite, la anterior versión de la máquina. La primera es que lleva integrado un micrófono, con lo que ahora podemos comunicarnos online con otros usuarios hablando directamente a la consola (podemos usar la cámara Go! Cam y la aplicación Go! Messenger, o también hacer llamadas de voz con la versión de Skype para PSP).

La segunda característica es su nueva pantalla, que ha sido diseñada para producir una amplia gama de colores y mayor definición, y tiene tecnología antirreflejos para que jugar al aire libre o bajo una iluminación artificial demasiado fuerte no sea ningún obstáculo.

PSP-3000 cuesta 199,99 €, y se vende en un pack junto con el juego «PlayChapas Football Edition» y la película "Iron Man" en versión UMD.

¡Qué flash!

"Los usuarios japoneses todavía no han mostrado interés en lo que esta generación puede ofrecer en términos de apariencia realista en los gráficos y mejoras en la inteligencia artificial. Me gustaría ver a PS3 y Xbox 360 triunfando en Japón."

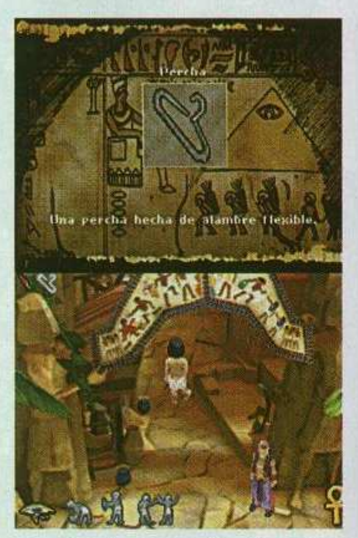
SHUHEI YOSHIDA, Presidente de Sony Worldwide Studios

LANZAMIENTO-NINTENDO DS

La aventura a la que jugarían los faraones

Sale a la venta «Ankh», una aventura "made in Spain" situada en Egipto.

La compañía Micronet, una desarrolladora española que hasta ahora se había centrado en productos para PC, lanza a finales de octubre su primer título para Nintendo DS. Se trata de «Ankh: La Maldición del Rey Escarabajo», una aventura en 3D que se desarrolla en el Antiguo Egipto. El juego nos pone en el papel de Assil, un joven que durante una fiesta salvaje en la pirámide del Faraón es víctima de una maldición mortal. Únicamente el Faraón puede liberarle de ella, pero conseguir una audiencia con él es más difícil de lo que pensaba. Si aceptáis el reto de ayudarle, tendréis que investigar a fondo los 80 escenarios diferentes, una tarea en la que, según sus creadores, invertiréis más más de 15 horas. ¡Las pirámides os esperan!



LOS PUZLES y la investigación están a la orden del día en esta aventura.

Es un homenaje a 2 novelistas
Su nombre es una mezcla de los de dos famosos escritores de ciencia ficción: Isaac Asimov y Arthur C. Clarke.

PRIMERAS IMÁGENES–Wii

Un ninja con katanas, wiimotes y nunchakos

A principios del año que viene volveremos al Japón feudal gracias a «Tenchu 4».

Como sabéis, la saga «Tenchu» nos pone en el papel de Rikimaru, un ninja que afronta todo tipo de desafíos en el Japón feudal y debe superarlas combinando su habilidad con la katana o las estrellas ninja, y su pericia para pasar desapercibido. Ahora Ubisoft acaba de anunciar el lanzamiento de la cuarta entrega de la serie en Wii a comienzos de 2009. El juego, obra del equipo que firmó el primer «Tenchu», tendrá 10 misiones principales y 50 aventuras secundarias. Nos presentará también a Ayame, una ninja que acompaña a Rikimaru y, por supuesto, vendrá con una nueva forma de control adaptada a las características de Wii.



EL SIGILO y la acción propias de la saga estarán adaptadas a los mandos de Wii.



LANZAMIENTO–NINTENDO DS

Música electrónica que cabe en el bolsillo

Llega la versión del sintetizador Korg MS-10 para la portátil de Nintendo



COMPONER MÚSICA con nuestra DS ya es posible gracias a este simulador.

Seguro que los fans de la música electrónica ya han reconocido este instrumento. Se trata de uno de los sintetizadores más populares en el ámbito profesional, usado por grupos tan conocidos como Vangelis o Pink Floyd. La versión de DS, que ya está disponible, es un completo simulador, que nos permite componer música (el teclado aparece en la pantalla táctil) y mezclar canales, realizar arreglos y combinar varias pistas, como si estuviéramos frente a una mesa de mezclas.

Su aspecto es bastante sobrio, como todos los instrumentos de la marca Korg, pero sus posibilidades son amplísimas, a la altura de un instrumento profesional. Además, Korg DS-10 permite la conexión de hasta 7 usuarios para combinar los trabajos musicales almacenados en cada consola.

FUTUROS LANZAMIENTOS

Títulos potentes para los próximos meses

TOMB RAIDER

LARA REGRESA a la acción en «Tomb Raider Underworld». Su aventura es uno de los muchos juegazos que llegarán de aquí a final de año.

JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
Bioshock	PS3	Shoot´em up	24 octubre
Boogie Superstar	Wii	Musical	24 octubre
Dead Space	PS3, Xbox 360	Aventura	24 octubre
Disaster: Day of Crisis	Wii	Aventura	24 octubre
Fable II	Xbox 360	Rol	24 octubre
Spiderman: El Reino...	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Acción	24 octubre
Siren Blood Curse	PS3	Aventura	30 octubre
Crash Guerra al Coco...	360, Wii, PS2, PSP, DS	Aventura	31 octubre
Fallout 3	PS3, Xbox 360	Rol	31 octubre
Smackdown vs Raw 2009	PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS	Lucha	3 noviembre
Endwar	PS3, Xbox 360	Estrategia	6 noviembre
Gears of War 2	Xbox 360	Acción	7 noviembre
Quantum of Solace	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Acción	7 noviembre
Spyro La fuerza del dragón	PS3, 360, PS2	Aventura	21 noviembre
Eyetoy Play Hero	PS2	Varios	13 noviembre
Rayman R. Rabbids TV Party	DS	Varios	13 noviembre
Call of Duty World at War	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Shoot´em up	14 noviembre
Facebreaker K.O. Party	Wii	Deportivo	14 noviembre
Guitar Hero On Tour Decades	DS	Musical	14 noviembre
Mirror´s Edge	PS3, Xbox 360	Plataformas	14 noviembre
Buzz! Cerebros en acción	PSP	Varios	20 noviembre
Rayman R. Rabbids TV Party	Wii	Varios	20 noviembre
Singstar ABBA	PS3, PS2	Musical	20 noviembre
Singstar Canciones Disney	PS2	Musical	20 noviembre
Singstar Vol. 3	PS3	Musical	20 noviembre
The Last Remnant	Xbox 360	Rol	20 noviembre
Guitar Hero World Tour	PS3, 360, Wii, PS2	Musical	21 noviembre
NFS Undercover	PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS	Velocidad	21 noviembre
Skate It	Wii, DS	Deportivo	21 noviembre
Spyro La fuerza del dragón	Wii, DS	Aventura	21 noviembre
Tomb Raider Underworld	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Aventura	21 noviembre
LocoRoco 2	PSP	Plataformas	27 noviembre
★ Alone in the Dark Inferno	PS3	Aventura	Noviembre
Castlevania O. of Ecclesia	DS	Acción	Noviembre
MK vs DC Universe	PS3, Xbox 360	Lucha	Noviembre
Motorstorm Pacific Rift	PS3	Velocidad	Noviembre
Popstar Guitar	Wii	Musical	Noviembre
Resistance 2	PS3	Shoot´em up	Noviembre
Real Madrid The Game	Wii, PS2, DS, PSP	Deportivo	Noviembre
SOCOM Confrontation	PS3	Acción	Noviembre
GTA Chinatown Wars	DS	Aventura	Diciembre
Prince of Persia	PS3, Xbox 360	Aventura	Diciembre
Prince of Persia El rey destronado	DS	Aventura	Diciembre
Pro Evolution 2009	Wii	Fútbol	Primavera 2009
★ Silent Hill Homecoming	PS3, Xbox 360	Aventura	Primavera 2009

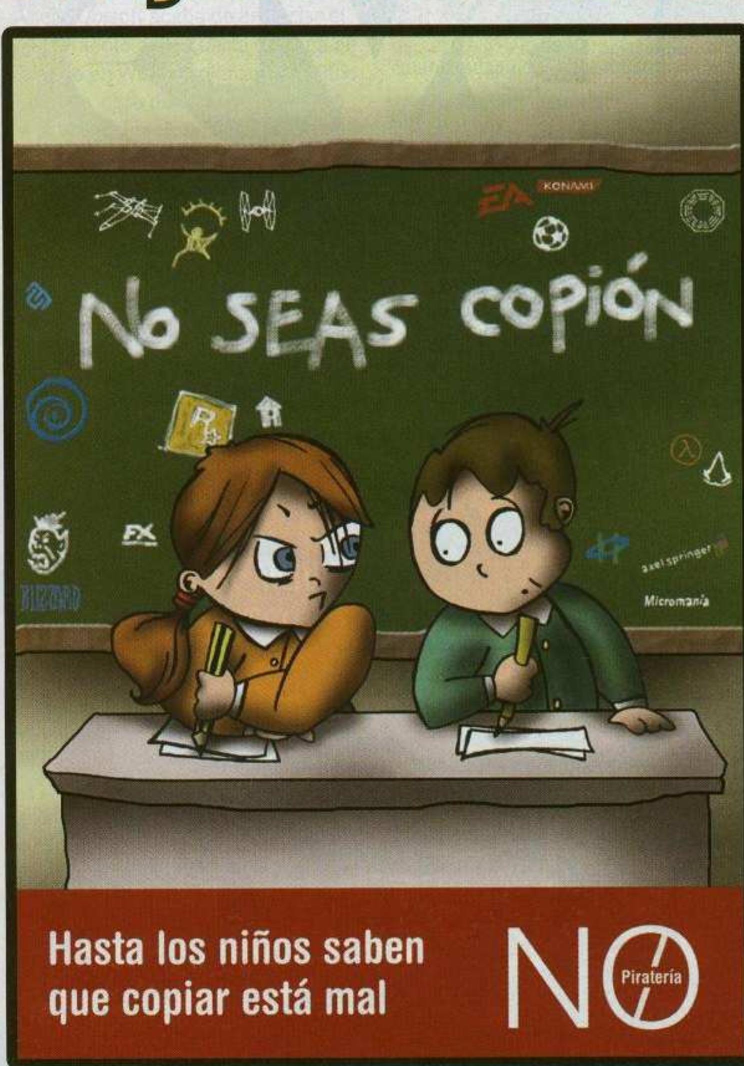
P Precio reducido ★ Nueva fecha

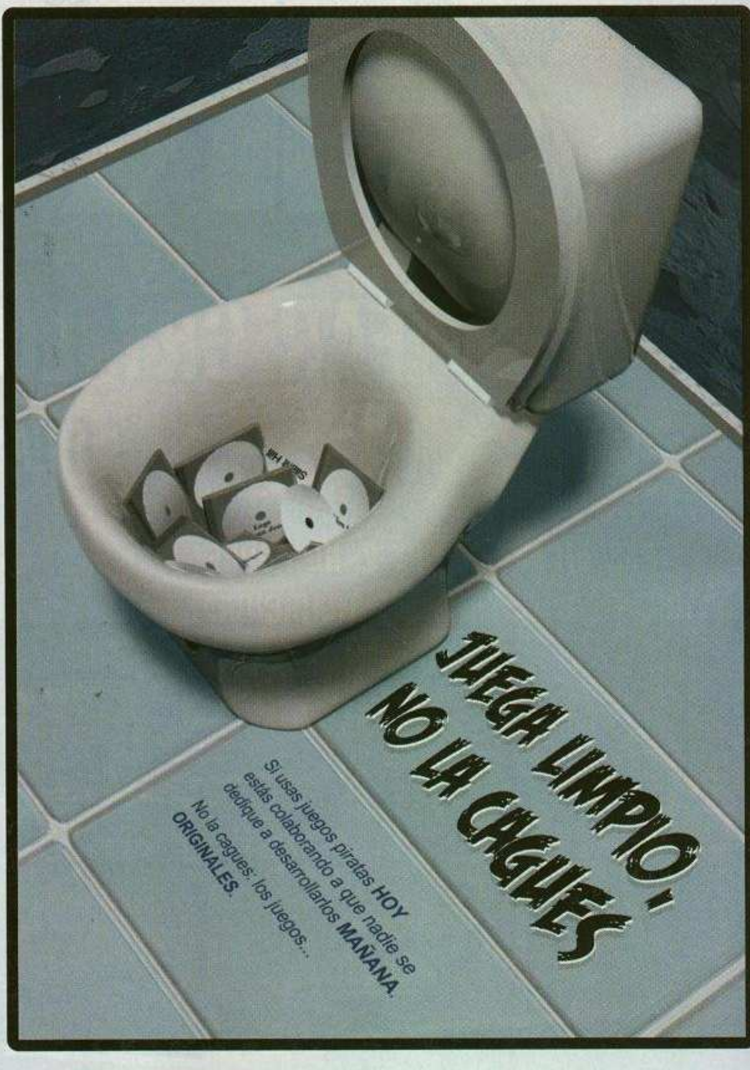
NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

LOS CARTELES GANADORES

Esta cuarta edición ha supuesto una nueva avalancha de carteles con ideas fantásticas para comunicar las pésimas consecuencias de la piratería en el mundo de los vídeojuegos. Así pues, nuestra enhorabuena a todos los participantes y, por supuesto, felicidades a los ganadores de este año.

Mayores de 15 años





MEJOR CARTEL

Rafael Gil Plazas

ENVIADO A MICROMANÍA

Con este mensaje tan simple y directo unido a una original realización, Rafael (BARCELONA, 31 AÑOS) les dice a los "copiones" lo que hasta los niños saben: que está muy mal.



IDEA MÁS ORIGINAL

Carlos Pantoja Gómez

ENVIADO A PLAYMANÍA

Más explícito -y escatológico- no se puede ser. Carlos, (MÁLAGA, 15 AÑOS) se ha inventado esta peculiar forma de mostrar las negativas consecuencias de actuar indebidamente.



Menores de 15 años



MEJOR CARTEL
Ferrán Benavente Goñi



ENVIADO A HOBBY CONSOLAS

Este joven lector de Hobby Consolas, (GIRONA, 13 AÑOS) ha imaginado un lugar que ninguno de nosotros querría ver hecho realidad.



IDEA MÁS ORIGINAL
Julia Enríquez Bullejos

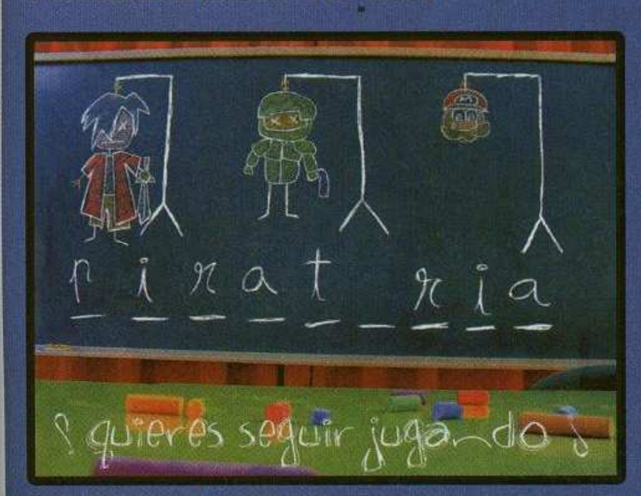
Premiado con 500 €

ENVIADO A NINTENDO ACCIÓN

Julia, (GRANADA, 11 AÑOS) nos ha sorprendido con este alarde de originalidad, y con esté simpatiquísimo dibujo ha conseguido transmitir un mensaje claro y conciso.

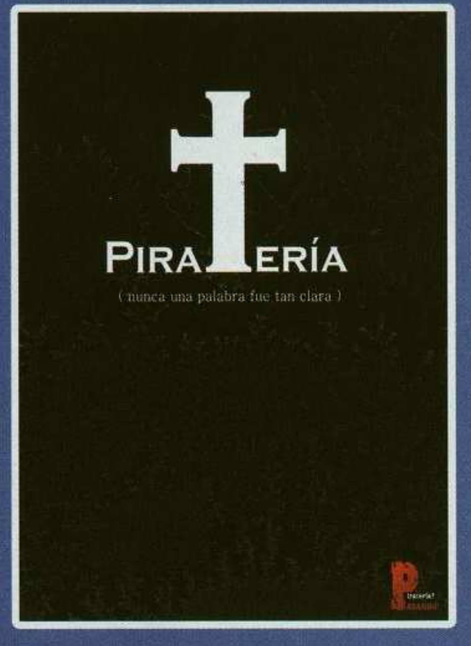
Los mejores de Hobby Consolas

Además del ganador absoluto menor de 15 años, estos son los otros tres finalistas elegidos por Hobby Consolas. Felicidades también a ellos.



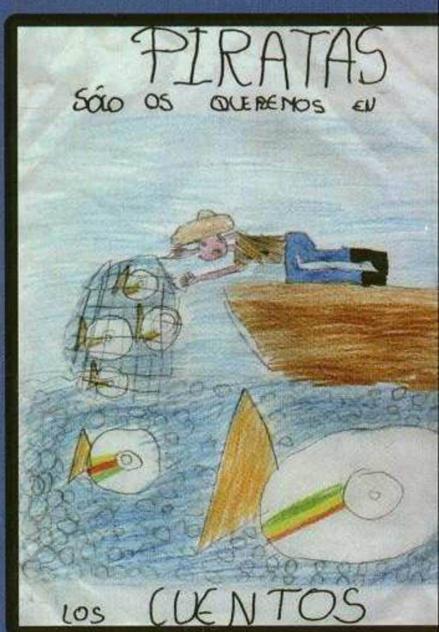
IDEA MÁS ORIGINAL MAYORES 15 AÑOS
Álvaro Garrido Reyes

Desde luego, se trata de una de las ideas más sorprendentes. Alvaro, (JAÉN,19 AÑOS) lanza este explícito mensaje con el clásico juego de la horca.



MEJOR CARTEL MAYORES 15 AÑOS
Carlos Falcón Ramos

Carlos (LAS PALMAS, 21 AÑOS) ha optado por buscar el impacto aunando contundencia y sencillez. El resultado es excelente.



IDEA MÁS ORIGINAL MENORES 15 AÑOS
Pablo Navarro Iglesia

Puede que la simpática realización de Pablo (MADRID, 10 AÑOS) no sea la más vistosa, pe su mensaje es de lo más acertado.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡Regalan posters de Smash Bros!



Las imágenes más potentes de Smash Bros. Brawl. Regalan un libro en el que vienen cuatro posters gigantes y 8 dobles con los héroes más cañeros, trucos y secretos de este juegazo.

Más de 20 juegos puntuados. Con las reviews de Warioland (Wii), FIFA 09 (DS), Lego Batman, Viva Piñata, Dragon Quest, Hello Pocoyó!...

Los juegos más esperados. Rayman TV Party, Prince of Persia DS, Sonic Unleashed, Skate it!, Wii Music, Castlevania DS... Las pantallas y la información de los títulos que todos quieren ver y jugar.

Y por supuesto, la nueva DS. Descubre cómo será la nueva portátil de Nintendo y echa un ojo a los mejores juegos que saldrán en 2009.

Ya a la venta por sólo 2,99 €

→ MICROMANÍA

Príncipe y heredero

Prince of Persia. El Príncipe regresa con estilo e imagen renovados. Más espectacular y enigmático que nunca, pero con la acción de siempre. Descubrid todos sus secretos en un amplio reportaje.

Far Cry 2. Llega el juego de acción más esperado del año. ¿Queréis saber cómo les ha quedado?

Tomb Raider Underworld. ¡Lara vuelve! Sumergíos con ella en las profundidades para buscar el Martillo de Thor. No faltéis a vuestra cita con la aventura más apasionante.

Juegos de Acción. Micromanía repasa la actualidad del género, con los mejores títulos del momento y las grandes promesas que están por llegar.

DVD de regalo. Este mes el juego Elite Warriors Vietnam junto con las mejores demos, previews, actualizaciones y extras.

→ PLAYMANÍA

La aventura definitiva



¡Vive la aventura! En este número de PlayManía encontraréis completos reportajes sobre tres de las aventuras más impactantes del año. El estreno de Lara Croft en PS3, y además, nuevas imágenes y datos sobre Mirror's Edge y el próximo Prince of Persia.

FIFA 09 vs PES 2009. Enfrentan cara a cara a los dos mejores simuladores de fútbol de la historia.

Descubre la nueva PSP. Os cuentan todos los detalles que hacen del nuevo modelo de PSP una compra irresistible.

Las mejores novedades del mes. Analizan juegazos como Little Big Planet, Midnight Club LA, NBA 2K9, Far Cry 2, Bioshock, WWE Smackdown Vs Raw 2009...

Guías & Trucos. Y de regalo, un suplemento con guías de El Poder de la Fuerza, Mercenarios 2, Siren, Soul Calibur IV, Dragon Ball Z y El Increíble Hulk.

→ GUÍAS Y TRUCOS

¡¡Las mejores guías!!



Para empezar, Wario Land Shake Dimension, la nueva aventura de Wario para Wii. Os desvelan todos los cofres secretos de cada nivel.

Si os ha parecido poco, siguen con FIFA 09, el fenomenal título de EA en sus versiones de Wii y DS, para las que os dan todas las claves.

Y por último, guías de Boom Blox, Final Fantasy Tactics A2 y un fenomenal apartado con cientos de trucos para los juegos de las consolas de Nintendo.

→ COMPUTER HOY JUEGOS

¡¡Conquista el espacio!!

Las novedades más esperadas. Ya está aquí Dead Space, la aventura espacial más escalofriante, y Computer Hoy Juegos se ha adentrado en esta horrible pesadilla para contaros sus secretos.

Test. ¡¡Viaja hasta África!! Far Cry 2 ya está en la calle y Computer Hoy Juegos lo analiza en exclusiva. ¡¡Pero aún hay más!! PES 2009, LEGO Batman, Mercenaries 2, Moto GP, Civilization IV...

Dos juegos de regalo. Myst IV, una de las aventuras más apasionantes de la historia del PC, y Star Wars Galaxies Trading Card Game.





aquí Tokio

por christophe kagotani



→¡Hola, amigos! Aquí vuestro "tomodachi" Kagotani retransmitiendo desde **el Makuhari Messe,** el centro donde tuvo lugar el **Tokyo Game Show** de este año. Desde el 9 hasta el 12 de octubre se presentaron las apuestas más potentes del sector para el mercado nipón... y el mundo.

→La **cantidad de juegos presentados** ha batido todos los récords. Nada menos que **879**, frente a los 702 del año pasado. La plataforma que más títulos recibió fue **DS. La cifra de exhibidores ascendió a los 209**, algo por debajo de los 217 del año pasado. La de Nintendo fue la ausencia más llamativa.

→El género más popular ha sido el de las **aventuras de acción (fueron el 20% del total presentado),** seguidas del rol.

→La organización del evento fue caótica, especialmente de cara a la prensa extranjera ¡Suerte que uno es japonés de toda la vida y tiene paciencia! Por cierto, asistieron **51.000 profesionales** al evento. Fue menos que el año pasado, pero el público general sí fue mayor: **142.000 personas**.

→En las siguientes páginas os hablo de las compañías y los juegos que más han dado que hablar en esta feria. ¡Sayonara!



LA FERIA JAPONESA ha logrado batir el récord de asistentes en su edición de este año. También se superó la cifra de juegos presentados.

JUEGOS A LA JAPONESA

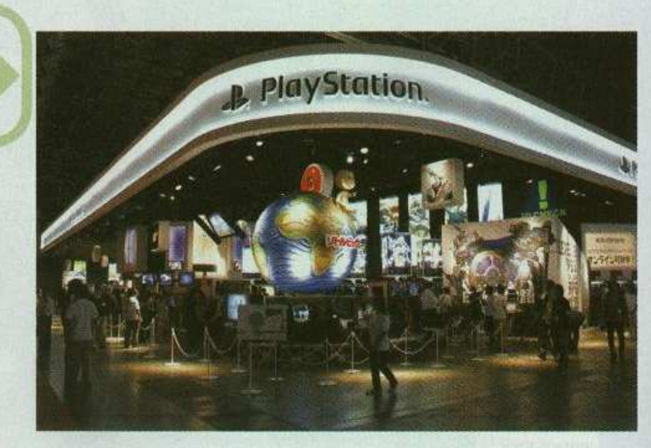
TOKYO GAME SHOW 2008

La gran feria japonesa de los videojuegos volvió a reunir en Tokio a las grandes desarrolladoras. Fue la ocasión perfecta para tomarle el pulso a un mercado en el que ahora mismo dominan Wii y Nintendo DS, ¡y nosotros no quisimos perdérnosla!

SONY

Pocas novedades

UNA MAYOR APUESTA POR PSP QUE POR PLAYSTATION 3 fue lo más relevante de la presencia de Sony en el evento. Se anunció que la portátil tendrá todos sus juegos a la venta no sólo en formato UMD, sino también a través de Internet. En cuanto a PS3, la compañía aprovechó para presentar en Japón juegos que ya se conocían, como «Killzone 2», «Little Big Planet» o «Motorstorm 2»...





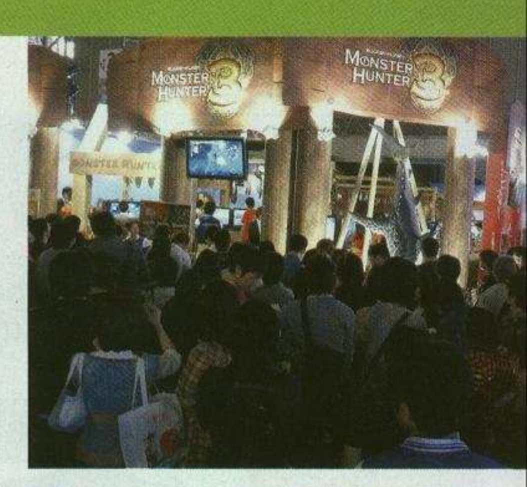




MICROSOFT

Xbox 360 se apunta al rol

LA CONSOLA DE MICROSOFT DESPEGA gracias a la bajada de precios y a las nuevas exclusivas "roleras" de Square-Enix. La atención de los aficionados se dividía entre la versión jugable de «The Last Remnant» y «Star Ocean 4». Además, el gran golpe de mano fue el anuncio de que «Tekken 6» aparecerá también en Xbox 360 (antes era exclusivo de PS3). La otra gran apuesta de Microsoft está en la red. La compañía americana aprovechó el TGS para presentar su sistema de avatares (muy similares a los Miis) y para anunciar nuevos juegos descargables, entre los que destacaron los "remakes" de «Arkanoid» y «R-Type».





CAPCOM

El "monstruo" de las third parties

LA TERCERA ENTREGA DE «MONSTER HUNTER» PARA Wii desató una auténtica fiebre entre los visitantes de la feria, que no querían irse sin probar la demo. Además, la compañía podía presumir de reunir en un mismo stand joyas como «Resident Evil 5», «Street Fighter IV» o la nueva franquicia de lucha, «Tatsunoko vs Capcom», que conquistó a los más talluditos (el juego incluye personajes de anime de los años 70). Además, los visitantes no sólo hacían cola para jugar, sino también para hacerse con alguna pieza del merchandising oficial de la compañía.

« CAPCOM CONGREGÓ EL MAYOR NÚMERO DE ASISTENTES EN SU STAND GRACIAS A JUEGOS COMO MONSTER HUNTER TRI O RESIDENT EVIL 5 »



EL NUEVO «PRO EVOLUTION» y el anuncio de «Castlevania» para PS3 y Xbox 360 fueron las principales atracciones de Konami para la feria.

LOS MÓVILES GANAN TERRENO



EL TELÉFONO GANA ADEPTOS como plataforma de juegos. Cada año son más la compañías que se lanzan a la aventura de los móviles. Los nuevos terminales 3D de Panasonic y el servicio de descargas de NTT DoCoMo (la Telefónica de aquí) comienzan a comerle el terreno a las consolas portátiles.

LOS JUEGOS

Este año, la feria japonesa nos ha sorprendido con el regreso de las grandes franquicias junto a nuevas exclusivas. Aquí os adelantamos los juegos que más nos han impresionado.

LANZAMIENTO→ En Japón: **15 de marzo** En España: **15 de marzo**

LA VERSIÓN DE «RESIDENT» que se presentó en el TGS estaba casi terminada; una aventura de terror con una pinta impresionante y modo cooperativo.

■ PLAYSTATION 3 / XBOX 360 ■ CAPCOM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

RESIDENT EVIL 5

El nuevo «Resident» triunfó gracias al tráiler (incluido en nuestro DVD) y a la posibilidad de probar el modo cooperativo.

EL ARGUMENTO
Un vídeo muy revelador



EL TRÁILER QUE SE PROYECTÓ DURANTE LA FERIA arroja interesantes datos sobre el argumento del juego. Todo comienza cuando Chris Redfield, un investigador de los STARS, llega en coche al pueblo de Kijuju. La corporación Umbrella se ha desmantelado, y ahora las armas biológicas están en manos de terroristas. Pero un viejo enemigo, Albert Wesker, trata de repetir los hechos de Raccoon City. La aventura arrancará cuando nos encontremos con Sheva Alomar, nuestra compañera durante todo el juego, y los infectados tomen el control de la aldea.



CHRIS REDFIELD Y SHEVA ALOMAR tendrán que colaborar para sobrevivir a las terroríficas criaturas que han tomado la pequeña aldea de Kijuju, en el corazón de África.





PERSONAJES

Viejos y nuevos enemigos

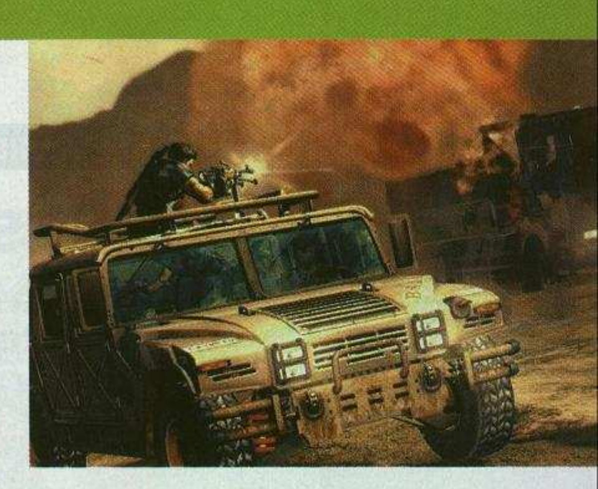
EL "CEREBRO" DETRÁS DE LA INFECCIÓN DE KIJUJU es Albert Wesker, antiguo miembro de los STARS que trabajaba para Umbrella. Y junto a él encontramos a la bella Excella Gionne, responsable de la empresa farmacéutica Tricell, que investiga armas biológicas. También se han mostrado alguno de los enemigos a los que tendremos que plantar cara, como dos infectados armados con una sierra mecánica y con un mazo gigante, y un murciélago que se encarga de ponernos las cosas difíciles en un nivel a bordo de un jeep. *



« EN EL TRAILER DEL TOKYO GAME SHOW SE CONFIRMÓ EL RETORNO DE NUESTRO ARCHIENEMIGO WESKER »



EL TERROR, seña de identidad de toda la saga, volverá a hacer su aparición en esta quinta entrega, más orientada a la acción.





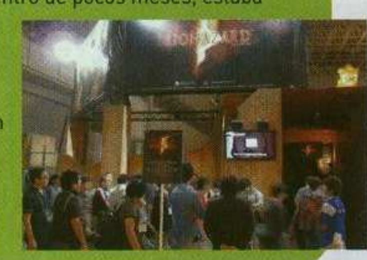
EL MULTIJUGADOR

Colabora para sobrevivir

CHRIS REDFIELD Y SHEVA SE REPARTEN EL PROTAGONISMO de toda la aventura. Nosotros podemos encarnar a cualquiera de ellos gracias al modo online, que ajusta la dificultad de manera automática. Para el TGS se preparó el nivel de las cuevas, donde ambos personajes combinaban sus habilidades para enfrentarse a oleadas de infectados o empujar objetos demasiado pesados. Por primera vez vimos cómo funciona el sistema de intercambio de objetos (a través de un menú) y también pudimos comprobar cómo curar a un compañero herido. Lo mejor eran las zonas en que uno avanzaba mientras su compañero le cubría con el rifle de francotirador. *

TODO EL MUNDO QUERÍA JUGARLO

ESTA ES LA COLA QUE SE FORMÓ EN EL STAND DE CAPCOM, donde se podía probar tanto el modo individual como el cooperativo. El juego, que aparecerá dentro de pocos meses, estaba casi terminado, así que no es de extrañar que todos los asistentes a la feria se muriesen por echar las primeras partidas. En la pantalla exterior se proyectaba el nuevo tráiler.



aquí Tokio

MÁS Y MÁS JUEGOS

El catálogo de juegos que he visto en esta feria ha sido impresionante, así que aquí tenéis otros títulos que me han gustado:



YAKUZA 3 (PS3): Esta secuela tendrá lugar en la Okinawa actual. Tendrá mejores gráficos, un argumento más adulto y muchos más minijuegos.



TEKKEN 6 (PS3-360): La saga dará el salto también a Xbox 360. Podremos personalizar a tope los luchadores y jugar online. Saldrá en otoño de 2009.



BAYONETTA (PS3-360): Una bruja de armas tomar tendrá que luchar con cientos de ángeles corruptos en un juego a lo «Devil May Cry».



Wii SKI & SNOWBOARD (Wii): La idea del original mejorará con la inclusión de tablas de snow y la posibilidad de formar grupos de 4 esquiadores.

LANZAMIENTO→ En Japón: 2009 En España: 2009

MONSTER HUNTER TRI

Cacería en un nuevo territorio

- Wii
- CAPCOM
- ROL

EL EXITOSO JUEGO DE CAZA se pasará de las consolas de Sony a Wii. Como en los títulos previos, habrá que cazar el mayor número de monstruos en un entorno abierto. Esta versión verá muy potenciada la inteligencia artificial de los "bichos". Cada uno actuará de acuerdo a la especie a la que pertenezca (más tímidos, más agresivos, etc). Además, se comunicarán entre sí e incluso imitarán los sonidos de otras especies. Habrá multijugador mediante pantalla partida u online y se podrá elegir entre jugar con mando clásico o Wiimote. Para muchos fue el juego de la feria.



LOS MONSTRUOS tendrán un aspecto cuidado y actuarán de forma muy realista. También podremos cazar bajo el agua, pero sólo aguantaremos 10 min. sumergidos.





LANZAMIENTO→ En Japón: 2009 En España: Finales de 2009

K. HEARTS BIRTH BY SLEEP

El origen de la magia

- PSP
- SQUARE ENIX
- ROL

LA PRECUELA DE «KINGDOM HEARTS» nos hará retroceder 10 años desde el primer encuentro de Sora con la Llave-Espada. Tres héroes -Terra, Ven y Aqua- serán los protagonistas. Ellos tuvieron la Llave antes que Sora y su misión será encontrar a su maestro Xenahort. Visitaremos varios mundos Disney, como los de "La Bella Durmiente", "Blancanieves" o "Cenicienta". El sistema de combate incorporará un "Modo Fatal", para ejecutar golpes especiales.



LA AMBIENTACIÓN será muy similar a la de los juegos anteriores: la estética de Square se combinará con la de Disney. Los combates volverán a ser en tiempo real.





LANZAMIENTO→ En Japón: **Febrero 2009** En España: **Febrero 2009**



STREET FIGHTER IV

El paraíso de la lucha

- PS3 - XBOX 360
- CAPCOM
- LUCHA

LAS PELEAS MÁS MÍTICAS están a punto de regresar a las consolas, con mejor aspecto que nunca. A los 12 luchadores que protagonizaron «Street Fighter II» se unirán otros nuevos, como la elegante Crimson Viper o el mejicano El Fuerte. También estarán Sakura (de los «Street Fighter Alpha»), Dan y Fei-Long. La lucha será en 2D, pero con gráficos en 3D que guardarán una estética de "cómic-book" muy llamativa. Habrá una nueva barra para realizar "golpes de venganza", modo online... El juego tiene una pinta estupenda. ¡Menudo revuelo está armando aquí!

LOS PERSONAJES CLÁSICOS lucirán "look" y golpes renovados. Por ahora, habrá 22 contendientes, entre los que estarán Akuma, Sakura o el maestro Gouken.

aquí Tokio



DISASTER REPORT 3 (PSP): En este juego de supervivencia (secuela de las entregas de PS2), escaparemos de desastres naturales con la opción wi-fi de hasta cuatro jugadores.



WHITE KNIGHT CHRONICLES (PS3): En el exclusivo juego de rol para PS3 encarnaremos a un joven caballero que librará épicos combates y se transformará en un gigantesco guerrero.



NARUTO EX3 (Wii): Ambientado en la última etapa de Naruto, Sasuke y cía, esta entrega permitirá, aparte de combatir con 35 personajes, explorar y cumplir misiones. El más completo.



NINJA BLADE (360): Un ninja debe salvar la ciudad de Tokio. Y para hacerlo qué mejor que contar con gráficos realistas y un amplio repertorio de armas y habilidades.

LANZAMIENTO→ Lanzamiento mundial: **Otoño 2009**

HALO 3 RECON

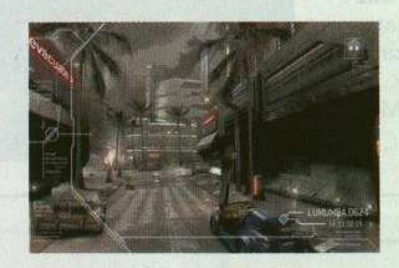
El Jefe Maestro se toma un respiro

- XBOX 360
- MICROSOFT
- SHOOTER

EL PUNTO FINAL A LA TRILOGÍA «HALO» llegará con esta precuela del exitoso «Halo 3», en el que nos pondremos en la piel de un soldado de las fuerzas especiales UNSC (el Jefe Maestro cede su protagonismo) que llega a Nueva Mombasa tras sufrir un fuerte ataque alienígena por los Covenant. La naturaleza más reflexiva y estratégica de nuestro personaje promete ofrecer un estilo de juego diferente, sin renunciar a los excelentes modos cooperativos y on-line de anteriores entregas. Se ha comentado mucho que Microsoft haya decidido presentar esta apuesta tan fuerte aquí en Japón.



UN NUEVO HÉROE tomará el testigo al Jefe Maestro. Su naturaleza será más reflexiva, pero como buen soldado abrirá fuego el primero si la ocasión lo requiere.





LANZAMIENTO→ En Japón: **27 de Noviembre** En España: **Principios 2009**







EL SISTEMA DE COMBATE recordará claramente a «Final Fantasy IV».

CHRONO TRIGGER

El regreso de todo un clásico

- NDS
- SQUARE-ENIX
- ROL

RETROCEDER EN EL TIEMPO CUATROCIENTOS AÑOS es el punto de partida de este remake del mítico cartucho de Super NES. Con las posibilidades que ofrece la doble pantalla y el lápiz táctil de NDS (más funciones inalámbricas y mazmorras extra), ahora los diseños de Akira Toriyama y Tetsuya Nomura («Dragon Ball» o «Kingdom Hearts») cobrarán una nueva dimensión. Por no hablar de la banda sonora, el genial sistema de combate... En Japón tiene el éxito asegurado.



aquí Tokio



STAR OCEAN (XBOX 360): Este RPG es una precuela de los «Star Ocean» anteriores, con combates en tiempo real de 4 héroes. Gracias al poder de 360 veremos unos gráficos de aúpa.



DEMON´S SOULS (PS3): Un juego de rol en tercera persona que será exclusivo para esta consola. Se basará en combates en tiempo real contra monstruos, zombis y demonios.



DRAGON BALL Z INF. WORLD (PS2): El último «Dragon Ball» para PS2 tendrá el motor de los «Budokai» y el sistema de lucha de «Burst Limit». Incluirá minijuegos de habilidad y búsquedas de las Bolas de Dragón.



APE ESCAPE RPG (PSP): Combates, exploración y toda clase de alocados minijuegos se darán la mano en un juego de rol protagonizado por los divertidos simios de «Ape Escape».

LANZAMIENTO→ En Japón: Febrero En España: Marzo

DEAD RISING

El festival de los no-muertos

- Wii
- CAPCOM
- ACCIÓN

UN CENTRO COMERCIAL LLENO DE ZOMBIS es el escenario de este salvaje juego, que ya triunfó en Xbox 360. Esta nueva versión para Wii aprovechará el control de la consola para proporcionar unos tiroteos con más margen para apuntar. También podremos usarlo para golpear mejor con palos de golf y otros objetos. Por supuesto, habrá montones de items y prendas nuevas para que demos caña a los zombis de la forma más alocada posible. Por cierto, además de zombis habrá enemigos nuevos que serán de lo más surrealistas: palomas, caniches...



LA ACCIÓN será constante en el juego, pues los zombis nos asediarán en todo momento. Los gráficos usarán el motor de «Resident Evil 4: Wii Edition».





LANZAMIENTO→ En Japón: 2009 En España: Sin determinar



LOS PROTAGONISTAS de todos los «Final Fantasy» volverán a tener su momento de gloria. Su aspecto será más juvenil y cercano al dibujo manga. Aquí tenéis a Tidus.





DISSIDIA: FINAL FANTASY

Un duelo que los reunirá a todos

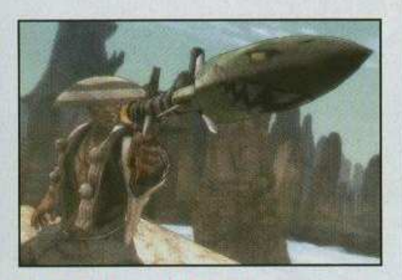
- PSP
- SQUARE ENIX
- LUCHA

LOS HÉROES Y VILLANOS DE LOS «FINAL FANTASY» se verán las caras en este juego de lucha, que conmemorará el 20 aniversario de la saga. La excusa es que los dioses del caos y el orden están en guerra y tienen que elegir héroes que los representen. La lista incluirá a Tidus de «Final Fantasy X», Cloud y Sephiroth, de «Final Fantasy VII» e incluso el Caballero Cebolla (uno de los oficios especiales de «Final Fantasy III»). El apartado gráfico será espectacular.

aquí Tokio



■ **DRAGON BALL ORIGINS (DS):** Esta aventura en 3D se basará en los primeros capítulos de «Dragon Ball». El control será totalmente táctil y se incluirá música original de la serie.



■ **AFRO SAMURAI (PS3):** Se basará en la serie de dibujos protagonizada por Samuel L. Jackson. Será un juego de acción en tercera persona que mantendrá el tono gore del original.



■ **CASTLEVANIA (PS3-360):** Se confirma el primer «Castlevania» para la nueva generación, en el que un protagonista demoniaco podrá realizar espectaculares conjuros.



■ **NO MORE HEROES 2 (Wii):** Travis regresará a la acción en esta secuela llamada «Desperate Struggle». Habrá una nueva rival pelirroja, que tendrá varios brazos mecánicos.

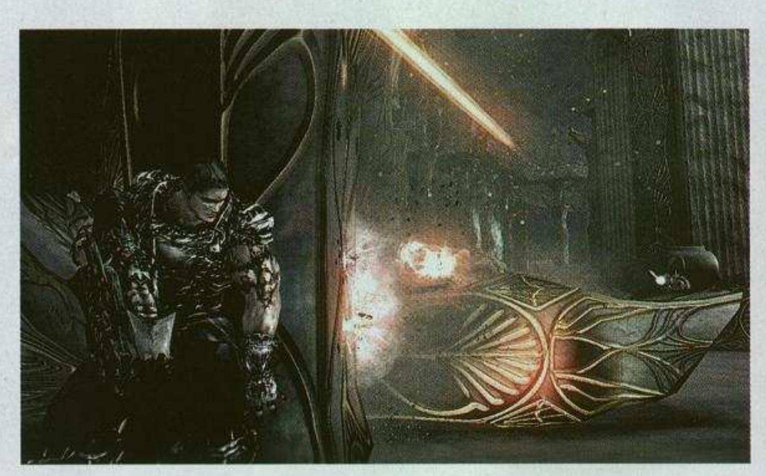
LANZAMIENTO→ En Japón: **2009** En España: **2009**

QUANTUM THEORY

Futuro oscuro

- PS3
- TECMO
- ACCIÓN

ESTE JUEGO EN TERCERA PERSONA estará protagonizado por el héroe Syd y su compañera Filerna. La aventura estará ambientada en un misterioso futuro en el que la civilización parece tocar a su fin por el asedio de un extraño y monstruoso ejército. Los dos protagonistas tendrán que colaborar para acabar con ellos mediante el uso de sus armas. El cañón de Syd podrá romper a sus rivales en mil pedazos. Falta le hará, pues tendrá que luchar con soldados y otros seres deformes de decenas de metros de alto.



SYD tendrá el mayor peso de la acción y tendrá que usar su enorme arma de fuego contra hordas de soldados de origen desconocido. ¿Qué relación guarda con Filerna?





LANZAMIENTO→ En Japón: **Sin determinar** En España: **Sin determinar**

FINAL FANTASY AGITO XIII

La guerra del cristal

- PSP
- SQUARE ENIX
- ROL

UN ENORME EJÉRCITO dirigido por un extravagante dictador parece haber tomado una isla protegida por un cristal mágico. Pero un rebelde de nombre desconocido y sus compañeros están dispuestos a plantarles cara. El juego permitirá formar grupos de al menos cuatro héroes, cada uno de los cuales será activado al presionar un botón de la portátil. Poco más se sabe sobre el juego, pero las primeras imágenes son impresionantes.



EL APARTADO GRÁFICO va a ser más "clásico" que el de otros «Final Fantasy» más recargados. Este chico y sus compañeros opondrán resistencia a un temible ejército.





aquí Tokio



RESISTANCE: RETRIBUTION (PSP): Situado entre los dos juegos de PS3, este "shooter" en tercera persona mantendrá toda la esencia de sus mayores y juego online para hasta 8.



NARUTO ULTIMATE NINJA (PS3): Con la posibilidad de cumplir hasta 100 misiones, explorar y combatir con hasta 25 personajes de la serie, Naruto llegará en noviembre a Europa.



NINETY-NINE NIGHTS 2 (XBOX 360): Secuela del título aparecido en 2006, este juego de acción promete devolvernos los masivos combates con gráficos espectaculares.



UNDEAD KNIGHT (PSP): En el nuevo juego de Tecmo, controlaremos a un guerrero inmortal en combate contra legiones de cientos de enemigos.

LANZAMIENTO→ Lanzamiento mundial: **Por confirmar**

FINAL FANTASY vs XIII

La clásica saga se moderniza

- PS3
- SQUARE-ENIX
- ROL

DE AMBIENTACIÓN REALISTA Y OSCURA, este capítulo de la compilación «Fabula Nova Crystallis: FF XIII» nos trasladará a un mundo tecnológicamente avanzado gracias al uso de los Cristales. Tetsuya Nomura (responsable de la saga «Kingdom Hearts») está detrás del proyecto y ya ha asegurado que los fans de la serie encontrarán novedades tanto en el sistema de combate (una evolución de lo visto en «Crisis Core») como en el apartado gráfico, inspirado a medio camino del Tokio más actual y la Italia clásica. Se confirma que sigue siendo un juego exclusivo para PS3.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS acompañarán desde el principio a nuestro personaje y tendremos la posibilidad de controlarlos. En compañía se lucha mejor.





LANZAMIENTO→ En Japón: **Navidades** En España: **2009**

KINGDOM HEARTS DS

La magia Disney más oscura

- DS
- SQUARE-ENIX
- ROL

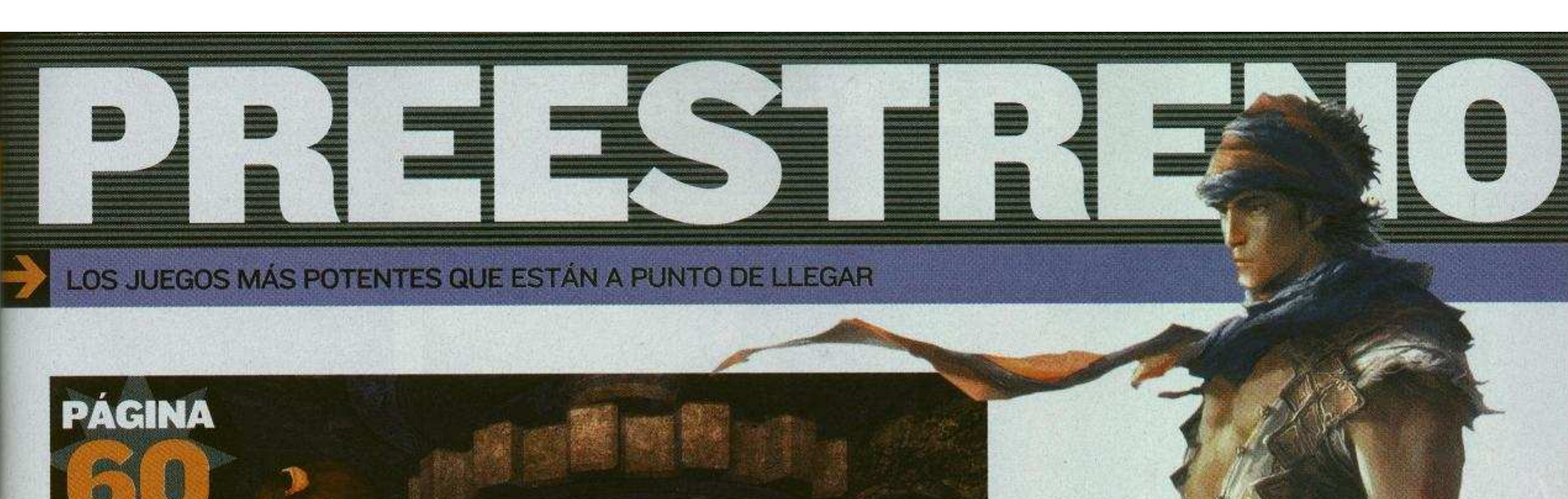


EL MOTOR GRÁFICO sacará el máximo partido al hardware de la portátil. El diseño de los personajes será algo más oscuro que el de anteriores «Kingdom Hearts».





AMBIENTADO ENTRE «CHAINS OF MEMORIES» Y «KH II», el juego narrará las aventuras de Roxas como miembro de la organización XIII, y aprovechará las funciones de NDS para ofrecer un modo multijugador cooperativo para hasta cuatro jugadores. El sistema de combate seguirá siendo similar al de otras entregas de «Kingdom Hearts», así como su apartado gráfico y sonoro, con pinceladas Disney para dotar de magia y épica a este esperado cartucho.



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 60

TOMB RAIDER UNDERWORLD. Lara Croft vuelve con más aventuras arqueológicas y un sorprendente reto: recuperar el martillo de Thor. La primera impresión que nos ha dejado es estupenda. ¿Queréis saber por qué?

PÁGINA 66

MIRROR´S EDGE está generando mucha expectación con su planteamiento de "plataformas subjetivas". ¡Disfrutad de este preestreno antes de que aterrice!

PRINCE OF PERSIA

PÁGINA 56

Fue uno de los personajes estrella de la pasada generación. El Príncipe vuelve a las consolas con un lavado de cara que os sorprenderá. ¡Corred a verlo!



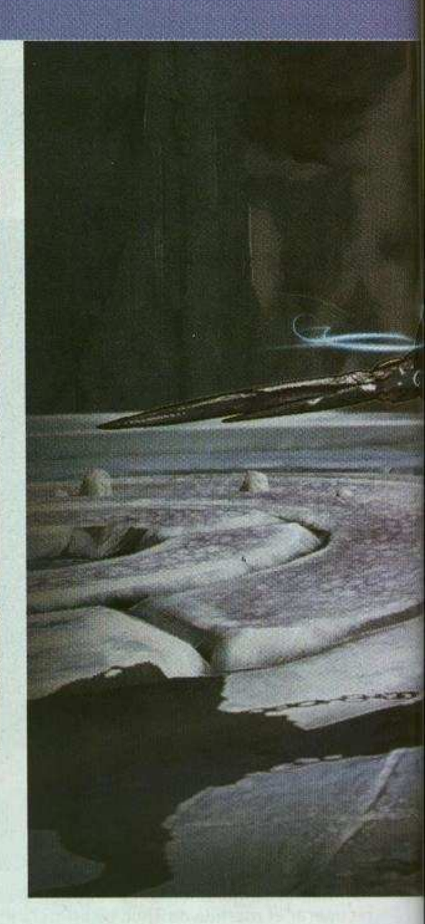
PÁGINA 64

Wii MUSIC es la próxima apuesta de Nintendo para todos los públicos. ¿Cuántos instrumentos queréis tocar?

EN ESTE NÚMERO...

Las novedades que llegan este mes son alucinantes, pero aún quedan muchos bombazos por venir. ¡Mirad todo lo que se avecina para la temporada navideña!


LAS TIERRAS DE PERSIA ahora cuentan con un aspecto de cuento. El Príncipe y Elika deberán evitar que caigan en el caos de Ahriman.





LAS CLAVES

1 HABRÁ PELEAS ESPECTACULARES en los que emplearemos diversas técnicas de combate.



2 LA COOPERACIÓN CON ELIKA será fundamental para resolver puzles y sortear algunas plataformas.



3 LA PRINCESA nos ayudará a evitar la muerte y podremos utilizar sus poderes espirituales en combate.



- Noviembre
- Ubisoft
- Aventura de acción

PRINCE OF PERSIA

La historia de "Las Mil y una Noches" tiene muchos capítulos que desvelar. A pesar de su fabulosa apariencia, os podemos asegurar que, en esta ocasión, no se trata de un cuento cualquiera.

EL PRÍNCIPE DE PERSIA SE HA ECHADO NOVIA. Tras la excelente trilogía «Las Arenas del Tiempo», se acerca una nueva entrega de la saga en la que nos acompañará la bella Elika, una princesa con poderes espirituales que nos servirán de gran ayuda. Los desafíos se sucederán a lo largo de una aventura de acción con multitud de plataformas, puzles y vibrantes combates contra los esbirros de Ahriman, el Dios de la Oscuridad, que planea sembrar el caos. Para hacerles frente, nuestro Príncipe contará con la clásica espada para cubrirse y asestar duros golpes, así como un mortal guantelete.

→ EL JUEGO ENTRARÁ DIRECTAMENTE POR LOS OJOS. El mismo motor gráfico del excelente «Assassin's Creed» se utilizará para poner en pantalla unos gráficos cel-shading de cuento (con un estilo similar a los dibujos animados), un mundo vasto y abierto donde podremos elegir siempre entre diferentes caminos, y una espectacularidad en los combates digna de una superproducción de Hollywood, con giros de cámara e impactantes acercamientos.

Cuando entremos en acción tendremos la posibilidad de ejecutar diferentes combos en los que aprovecharemos los poderes espirituales de Elika y hasta 12 movimientos en posiciones de defensa, salto, con la espada, el guantelete, etc. Además, con- ▸▸



¡OJO AL DATO!

La película está en camino... LLEGARÁ A LOS CINES EN VERANO DE 2009
Dirigida por Mike Newell ("Harry Potter y el Cáliz de Fuego") y producida por Jerry Bruckheimer ("Piratas del Caribe" o "Transformers", entre otras), el Príncipe (Jake Gyllenhaal) llegará en carne y hueso durante el verano del año que viene, con un argumento aún por desvelar.

"Made in Montreal"... LOS MISMOS CREADORES DE «ASSASSIN'S CREED»
Los estudios de Ubisoft Montreal están utilizando todas la herramientas que aprendieron con la aventura de Altaïr para este nuevo «Prince of Persia».


Assassin's Creed (PS3 - Xbox 360)





PRÍNCIPE

LA NOVEDAD MÁS DESTACABLE será la compañía de la princesa Elika, que le ayudará a derrotar al Dios de la Oscuridad con sus poderes espirituales. Una pareja de lujo.





EL USO DEL GUANTALETE será muy útil para llegar a plataformas alejadas si tenemos una pared de por medio. Sus afiladas cuchillas también serán de lo más aconsejable para los combates, en los que podremos efectuar todo tipo de combos.


LA COOPERACIÓN será una de las constantes del juego. La figura de Elika será muy importante para vencer a los enemigos.


LA ESPECTACULARIDAD DE LOS COMBATES se pondrá de manifiesto con continuos cambios de cámara, zoom y toda clase de efectos de luces. ¡Esto es Hollywood!





LAS MIL Y UNA NOCHES

Casi dos décadas llevamos recorriendo las mágicas tierras de Persia. Desde su aparición en 1989 para ordenadores domésticos hasta su renacimiento en las consolas de 128 bits con la trilogía "Las Arenas del Tiempo", el Príncipe de Persia siempre nos ha regalado aventuras para el recuerdo. Todas con una calidad fuera de toda duda.


PRINCE OF PERSIA (1989). Fue toda una revolución al contar con capturas de movimiento para el personaje. Clásico entre los clásicos.


LAS ARENAS DEL TIEMPO (2003). La reaparición del Príncipe no pudo ser mejor. La manipulación del tiempo resultó todo un éxito.


EL ALMA DEL GUERRERO (2004). Más oscuro, violento y con más acción que su predecesor, nos permitía hacer combos a dos manos.


LAS DOS CORONAS (2005). La doble personalidad del príncipe marcó el regreso a un estilo de juego y ambientación más clásicos.

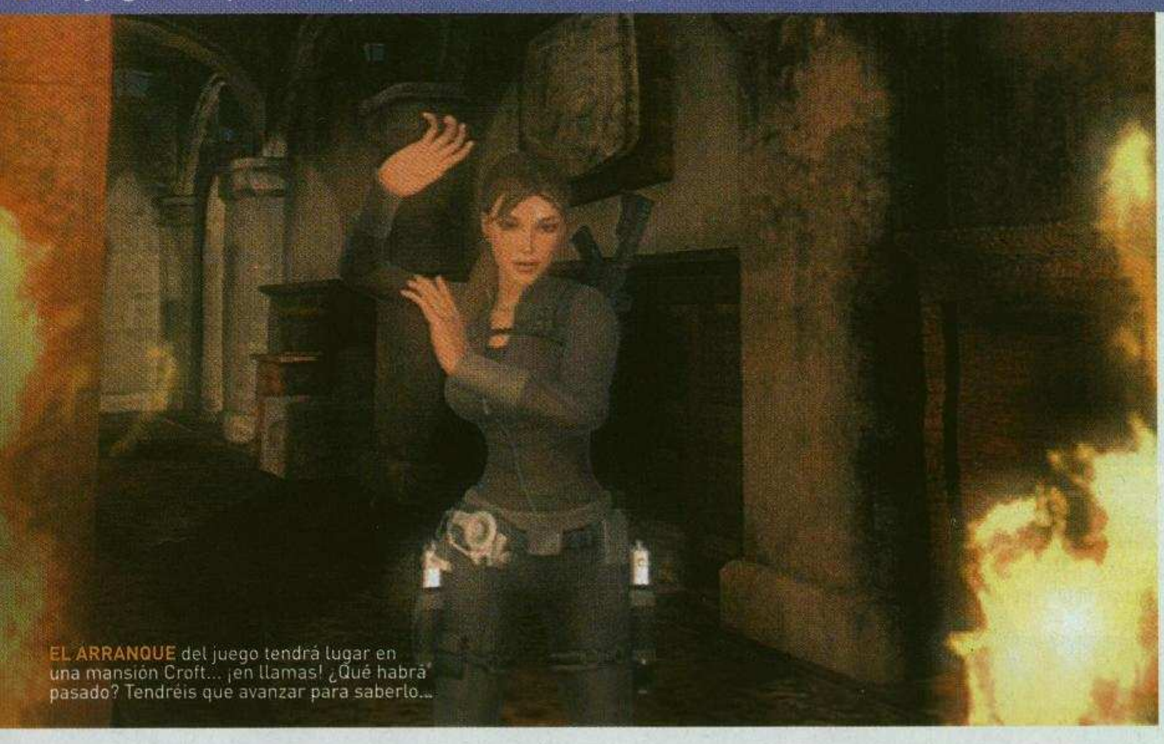
taremos con la siempre útil cobertura de nuestro personaje y nos reencontraremos con las ya clásicas secuencias de botones que pusieron tan de moda títulos como «God of War» o «Resident Evil 4». Como veis, «Prince of Persia» reunirá elementos conocidos por todos, pero claramente potenciados por la capacidad de las nuevas consolas. Este salto adelante se apreciará también en la renovada Inteligencia Artificial, que ahora convertirá a los enemigos en rivales duros de derrotar, ya que emplearán improvisadas técnicas de combate.

→PARA HACER MÁS ATRACTIVA LA EXPERIENCIA, el argumento incluirá un gran número de sorpresas y giros de guión (entre ellas la evolución de la relación entre el Príncipe y Elika), el apartado sonoro vendrá acompañado de un brillante doblaje al castellano e inspiradas melodías árabes, habrá opciones online aún por desvelar (un modo cooperativo no le sentaría nada mal) y posibilidades de personalización de nuestro héroe con diferentes tipos de ropajes que se irán desbloqueando a medida que avancemos en la aventura. Además, dentro de cada nivel deberemos localizar un número de esferas de energía, lo que asegura que los visitaremos de nuevo para encontrarlas todas, alargando de esta forma la duración.

El mes que viene os daremos nuestro veredicto final sobre el rival de Lara Croft estas Navidades, pero ya podemos adelantar que el nuevo Príncipe ya es candidato oficial al trono de las aventuras. Nuestras primeras horas con el juego no podrían haber sido más satisfactorias.

→PRIMERA IMPRESIÓN

A un acabado gráfico espectacular hay que añadir las posibilidades de Elika y un sistema de combate divertido y muy completo. Prometedor.


EL ARRANQUE del juego tendrá lugar en una mansión Croft... ¡en llamas! ¿Qué habrá pasado? Tendréis que avanzar para saberlo...




LAS CLAVES

1 EL DESARROLLO: como siempre, habrá equilibrio entre saltos, puzles y disparos.



2 LOS MOVIMIENTOS: Lara será más versátil que nunca en todos los campos, pero se controlará fácilmente.



3 LA TRAMA: La fusión de mitologías y la historia, heredada de la que vimos en «Legend», os tendrán en vilo.



Noviembre
Eidos
Aventura

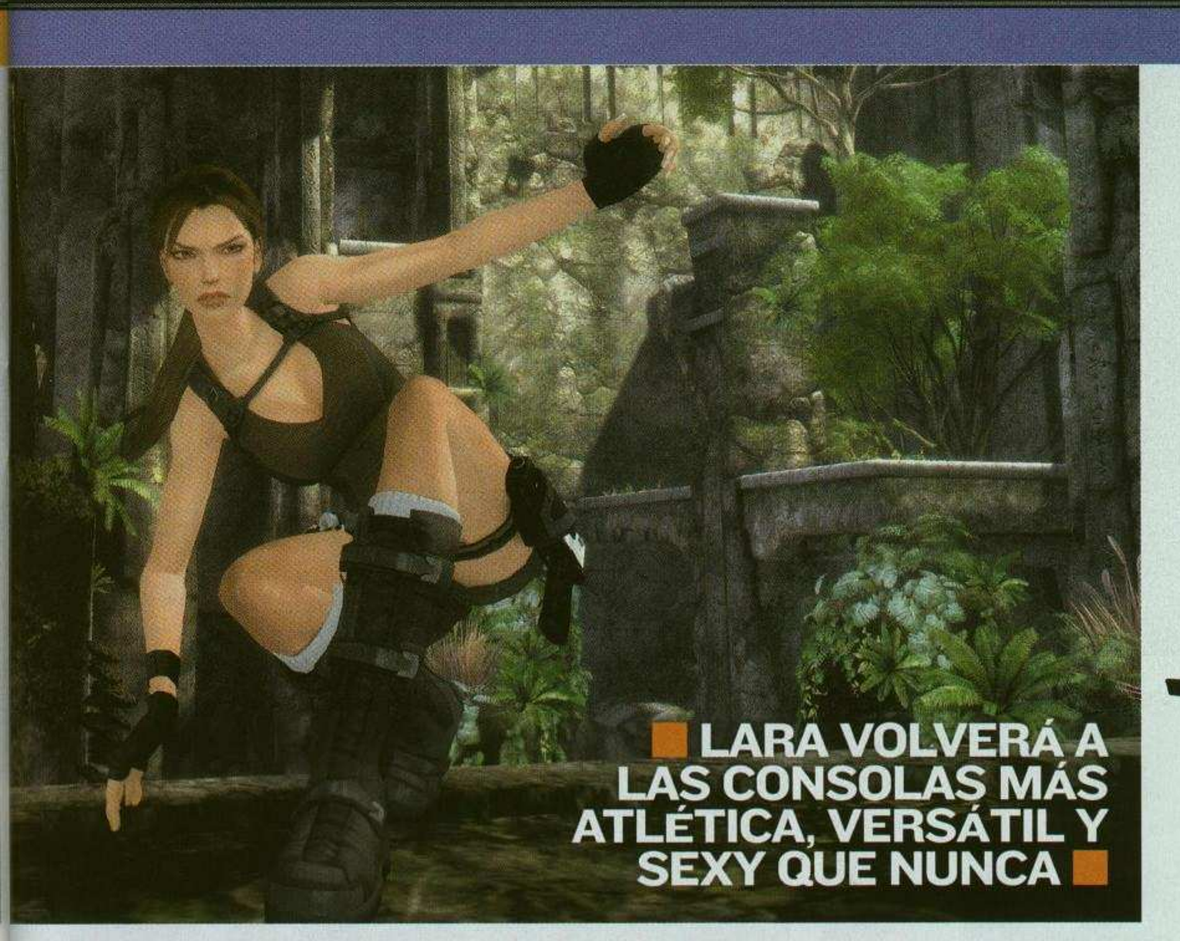
TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft ya ha vivido mil y una aventuras, pero no se conforma con todo lo que ha conseguido hasta ahora. Su próximo objetivo es uno de los objetos más poderosos del mundo: el martillo de Thor.

EL MITO DE EXCALIBUR QUEDÓ ATRÁS después de los acontecimientos que vivimos en «Tomb Raider Legend», ¡pero la historia continúa! En el nuevo juego de Lara Croft, la arqueóloga más sexy proseguirá con la búsqueda de su madre desaparecida. Las pocas pistas que tiene apuntarán al reino de Ávalon, una civilización legendaria de la cultura celta. Sin embargo, a medida que avance la aventura descubriremos que en realidad la clave parece estar en la mitología nórdica y en uno de sus objetos más preciados: nada menos que el martillo del todopoderoso Thor. ¡Y no hace falta decir que tendremos que encontrarlo!

→TODO ARRANCARÁ EN MITAD DEL MEDITERRÁNEO, donde un templo sumergido parece guardar nuestra siguiente pista. Pero también visitaremos otros entornos, como un enorme carguero o ciudades perdidas en mitad de México y Tailandia. Con tan ardua tarea por delante, Lara tendrá que superarse a sí misma, así que contaremos con nuevos movimientos para salir indemnes del paso (la posibilidad de aferrarse de pie a los salientes o lanzar objetos a distancia serán algunos ejemplos).

Como en todos los juegos anteriores, tendremos que demostrar nuestra habilidad en diferentes campos: los enfrentamientos, el "plataformeo" y la resolución de puzles. En lo concerniente a los combates, Lara dispondrá de toda clase de armas (incluido un fusil submarino para las »





Todas quieren a Lara...
EL JUEGO TAMBIÉN SALE EN Wii, PS2 Y DS
Sólo queda por confirmar una versión PSP, pero sí es seguro que estas consolas recibirán una versión adaptada a sus posibilidades. Todas estarán en las tiendas al mismo tiempo.

Una nueva modelo...
EMPIEZA LA CAMPAÑA DE PROMOCIÓN
Como sucede con cada nuevo juego, una modelo toma el papel de Lara. Este año le toca a Alison Carroll, una modelo y gimnasta británica. Por cierto, está soltera.


Alison Carroll



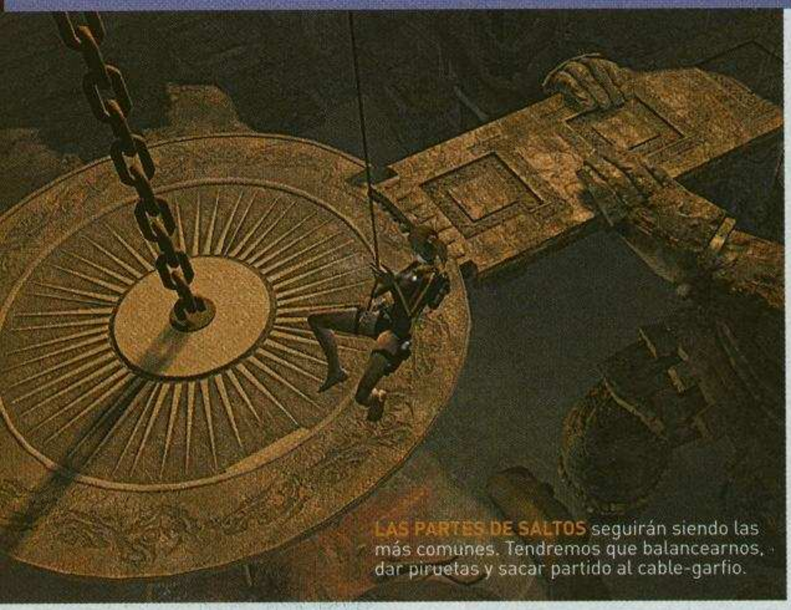


LARA CROFT

SU VALÍA COMO ARQUEÓLOGA está más que demostrada en sus anteriores aventuras, pero ahora tiene dos retos más duros que nunca: buscar a su madre y hallar el martillo de Thor. Como veis, va a tener que mancharse mucho.


LOS ENTORNOS que visitaremos estarán muy detallados y llenos de vida... aunque como veis en esta imagen eso puede que no sea tan buena noticia como parece. ¿Qué tal se le dará a Lara domesticar "mininos"?




LAS PARTES DE SALTOS seguirán siendo las más comunes. Tendremos que balancearnos, dar piruetas y sacar partido al cable-garfio.


LOS COMBATES serán contra humanos, animales y "bichos" como este. Siempre tendremos las pistolas gemelas, pero habrá otras armas y ataques cuerpo a cuerpo.





¡LAS CHICAS AL PODER!

Lara es la chica de los videojuegos por excelencia, pero a lo largo del tiempo hemos visto a muchas otras. Desde aquella «Alisia Dragoon» para Mega Drive hasta la más reciente Nariko de «Heavenly Sword», muchas féminas han reclamado su trono en el panteón de los videojuegos. Aquí tenéis algunas de las más representativas.



METROID (NES) Todos los jugones se quedaron flipados al pasarse el juego y comprobar que el héroe... ¡era en realidad una chica!



FEAR EFFECT (PS) Esta aventura psicológica nos ponía en la piel de Hana, una mercenaria encargada de rescatar a una joven secuestrada.



NO ONE LIVES FOREVER (PS2) Cate era una agente británica que luchaba con la organización D.A.N.O. como en las pelis de Bond de los 60.



PERFECT DARK (N64) Joanna Dark se convirtió en protagonista del mejor "shooter" de N64, y también uno de los mejores de la Historia.

zonas acuáticas), pero lo más novedoso será que va a estrenar una nueva gama de movimientos cuerpo a cuerpo, como patadas aéreas. Claro, que a su vez los enemigos van a estar más preparados que nunca y sabrán contraatacar en la corta distancia.

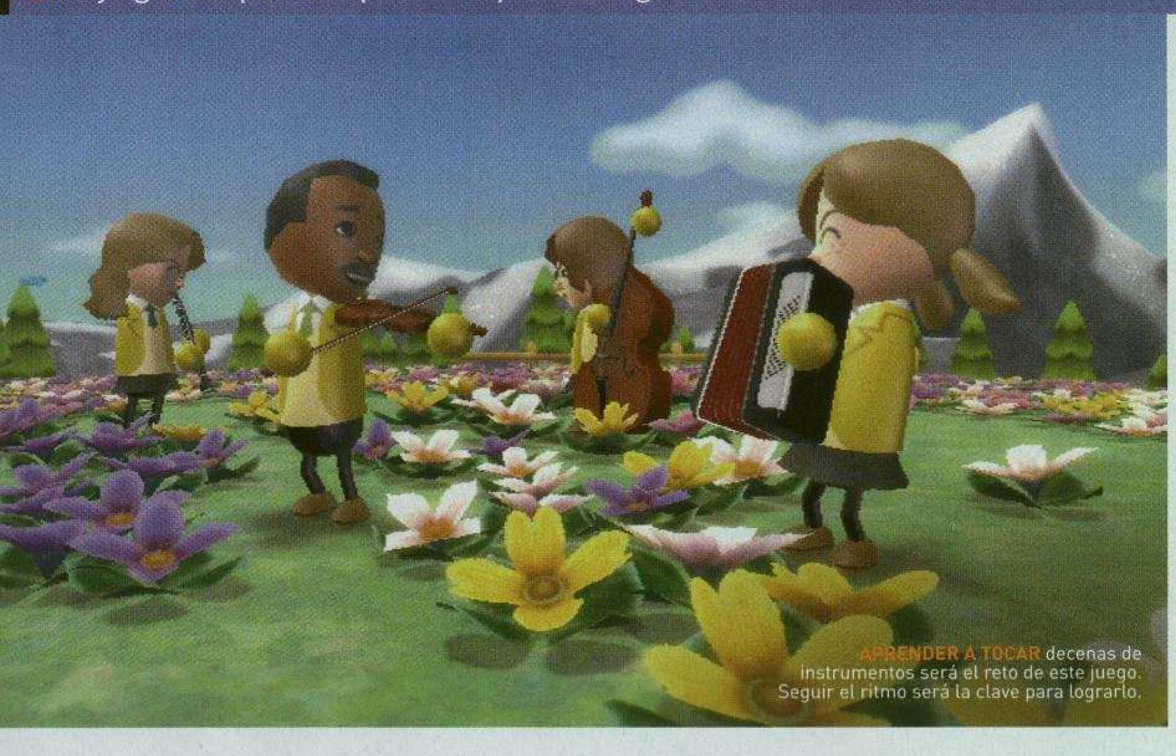
En las zonas de saltos regresarán el cable retráctil y las felinas acrobacias de Larita. Eso sí, gracias al renovado motor gráfico podremos enfrentarnos a secuencias de salto más largas y complejas que antes, pues los escenarios tendrán un tamaño y un nivel de detalle nunca visto en un juego de este tipo. Los puzles también se verán favorecidos por estas mejoras... y ojo, que en esta ocasión van a ser bastante complicadillos, si bien podremos activar pistas desde la PDA que nos ayudarán a superarlos.

Como es lógico, también contaremos con diferentes "gadgets" que nos ayudarán en nuestra aventura, desde una cámara de vídeo con la que podremos ver los objetos lejanos con más detalle hasta un ingenioso sónar que nos permitirá reconocer todo el perímetro de un vistazo.

→ EL APARTADO TÉCNICO SE VERÁ POTENCIADO no sólo en los escenarios, sino también en la propia Lara, que lucirá un nivel de expresividad y detalle en el modelado nunca antes vistos en la saga. Además, nuestra protagonista se verá afectada por el entorno: se apartará si hay fuego cerca, se llenará de barro al pasar por las zonas más sucias... Pero nada puede detener a nuestra heroína, ¿verdad? Queda claro que las aventuras de Lara regresan con más retos y más fuerza. ¿Preparados para explorar de nuevo? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Mantendrá el nivel de «TR: Legend», pero con un mayor nivel técnico. A ver si integran mejor algunos movimientos...



APRENDER A TOCAR decenas de instrumentos será el reto de este juego. Seguir el ritmo será la clave para lograrlo.





LAS CLAVES

1 LOS MODOS DE JUEGO serán variados: dar clases, improvisar (interpretar), grabar, tocar la batería y minijuegos.



2 EL ACIERTO CON EL CONTROL dependerá de la intensidad y tempo con los que toquemos cada instrumento.



3 LOS MINIJUEGOS serán tres, e irán desde convertirse en director de orquesta hasta probar el oído musical.



Noviembre
Nintendo
Musical

Wii MUSIC

Si siempre has soñado con tocar cualquier instrumento musical, ya puedes ir avisando a los vecinos. ¡Es hora de que hagan las maletas!

LA PRÓXIMA APUESTA DE NINTENDO no es un nuevo «Mario», otra entrega de «Zelda» o la enésima aventura galáctica de Samus Aran. Partiendo de la idea de Shigeru Miyamoto de acercar la música a todos los públicos, con «Wii Music» tendremos la oportunidad de transformar nuestro salón de casa en todo un auditorio. ¡Y sin pasar por las duras clases de un conservatorio!

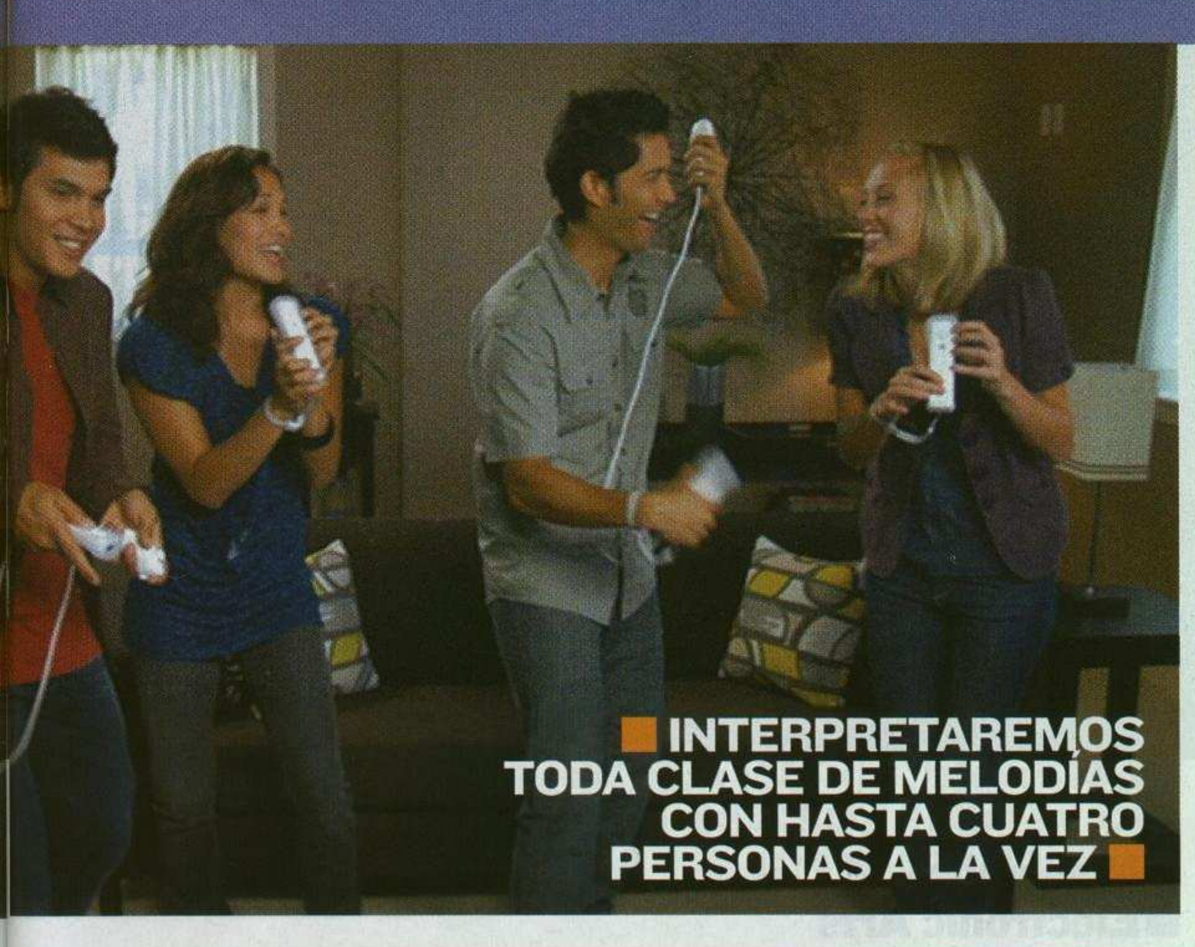
Lejos de competir por máximas puntuaciones, en «Wii Music» el objetivo será aprender a manejar los 60 instrumentos disponibles (podremos hacer trémolos y sordinas con un piano y vibratos con las guitarras, por ejemplo) siguiendo 11 estilos diferentes (jazz, pop, rock, reggae...). De esta forma podremos interpretar a nuestro antojo cualquiera de las 50 canciones del juego. Habrá desde melodías clásicas (se han incluido himnos nacionales) hasta temas más actuales ("Every Breath you Take", de Police, o "September", de Earth, Wind & Fire), e incluso canciones clásicas de «Zelda» o «Mario Bros.». Para finalizar, podremos grabar nuestra creación, retocarla y compartirla con el resto del mundo vía online.

→ EL RITMO Y LA INTENSIDAD SERÁN LAS CLAVES para jugar. Wiimote y nunchako en mano, y con la ayuda de un metrónomo, imitaremos el manejo de un repertorio de instrumentos que abarcará casi de todo (guitarras, bajos, pianos, trompetas, etc.). Incluso usaremos la "balance board" (la tabla de «Wii Fit») para manejar de forma completa la batería.

La posibilidad de jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo y la inclusión de sencillos minijuegos garantizarán la diversión para toda la familia. Así «Wii Music» se convertirá en el sueño de todo melómano que, sin demasiados esfuerzos, haya pensado en adentrarse en el fascinante mundo de la música. NC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El juego ofrecerá todo su potencial en las "partidas" multijugador. El número de canciones y minijuegos se nos antojan algo escasos.



INTERPRETAREMOS TODA CLASE DE MELODÍAS CON HASTA CUATRO PERSONAS A LA VEZ

¡OJO AL DATO!

Un repertorio para todos...
CANCIONES DE TODOS LOS TIEMPOS
Entre las 50 melodías que podremos interpretar destacamos algunas como la apertura de la ópera "Carmen", los clásicos "Cumpleaños Feliz", "Carros de Fuego", "Material Girl", de Madonna, "Legend of Zelda" o "Super Mario Bros." La más curiosa, "De Santurce a Bilbao". Esperamos más online.

La idea de un genio...
SHIGERU MIYAMOTO AL FRENTE DEL PROYECTO
No os perdáis nuestra entrevista del próximo número, en la que este genio de los videojuegos nos contará todo sobre «Wii Music».



Shigeru Miyamoto



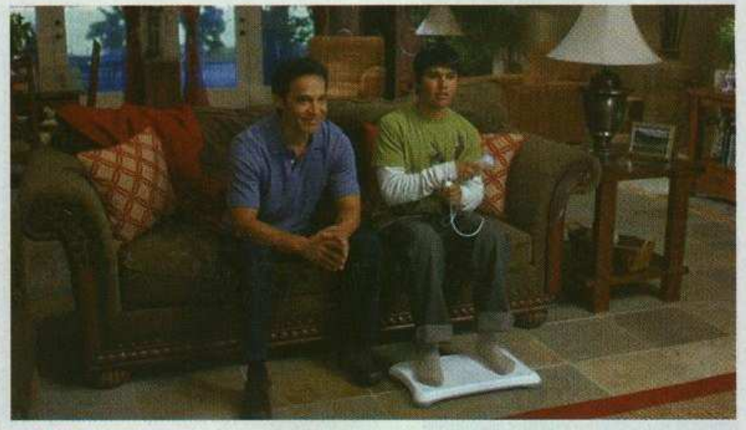
LA BATERÍA contará con un modo de juego exclusivo, en el que tendremos que manejarla con ayuda del Wiimote, el nunchako y la Balance Board de «Wii Fit».



MONTAR UNA BANDA será un reto lleno de posibilidades al poder interpretar cada una de las 50 canciones con 60 instrumentos y 11 estilos de música diferentes.



SER DIRECTOR DE ORQUESTA va a ser posible gracias a uno de los divertidos minijuegos. Habrá que dominar la intensidad y el tempo de la melodía.



LA BALANCE BOARD será necesaria para controlar la batería, uno de los instrumentos que más juego darán en «Wii Music». El manejo será completo.



HAREMOS "FREE RUNNING" (también llamado "parkour") para escapar de los agentes del gobierno que nos persiguen.



LAS CLAVES



1 **LOS SALTOS Y ACROBACIAS** se realizarán en primera persona, mediante combinaciones de dos botones. Sencillo y efectivo.



2 **LOS ESCENARIOS** son muy amplios y tienen un estilo sobrio, que reforzará la sensación de recorrer una ciudad de un futuro cercano.



3 **TAMBIÉN HABRÁ COMBATES** cuerpo a cuerpo y podremos disparar con las armas que arrebatemos a los numerosos enemigos.



- Noviembre
- Electronic Arts
- Plataformas

MIRROR´S EDGE

Si nos miramos en este espejo, descubriremos que somos capaces de realizar las acrobacias más espectaculares por toda la ciudad.

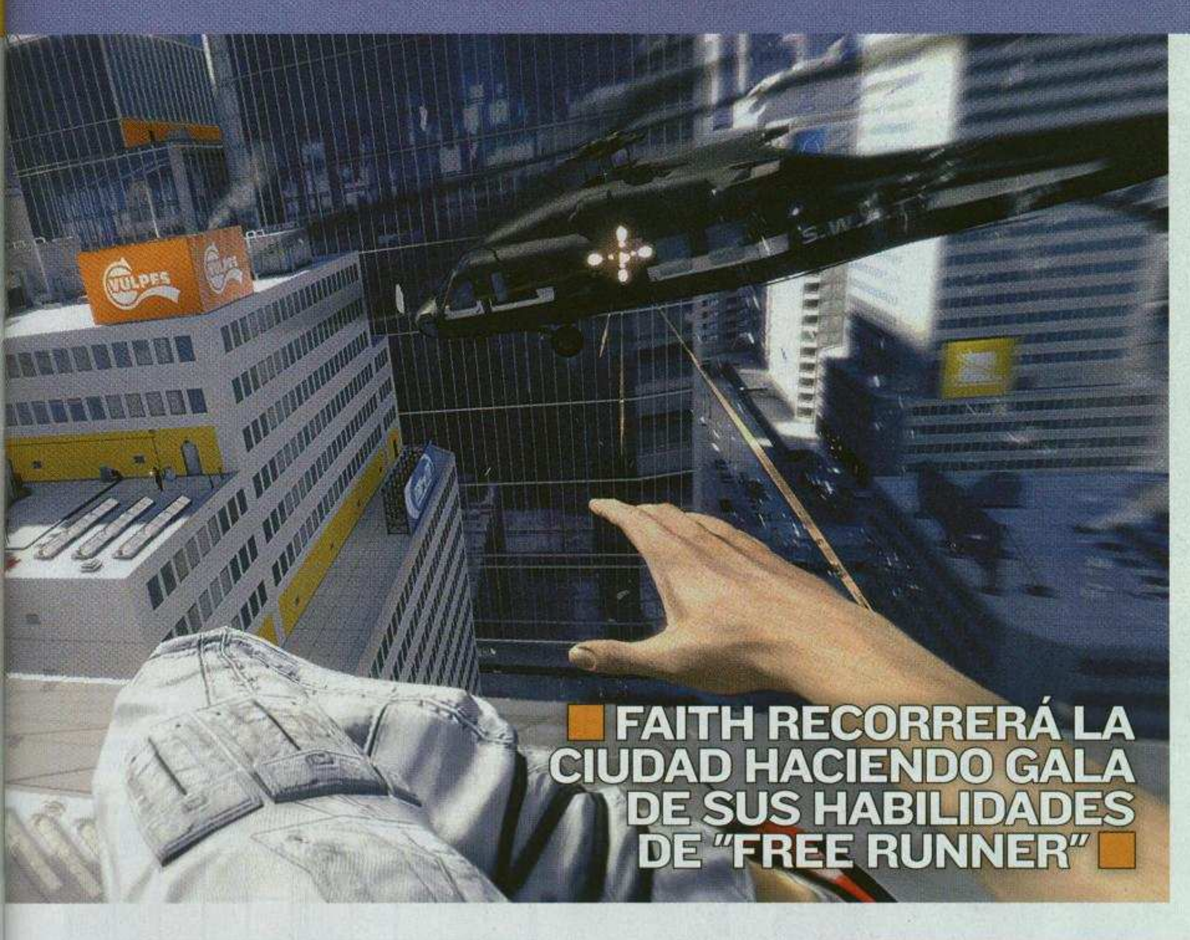
¿ESCAPAR O PELEAR? Faith, la protagonista de «Mirror´s Edge», no tendrá opción, porque todo un ejército de agentes del gobierno le pisa los talones. Por suerte, nuestra chica es una experta en "free running" (realizar acrobacias aprovechando el mobiliario urbano), así que podrá correr por las azoteas, saltar y encaramarse a cualquier cornisa para dar esquinazo a sus enemigos. Lo más novedoso es que este planteamiento tan plataformero se desarrollará en primera persona, con un sistema de control muy intuitivo: un botón para movernos hacia arriba (saltar y encaramarnos) y otro para descender y deslizarnos por el suelo. Las combinaciones de ambos, junto a una buena coordinación, nos permitirán movernos por la ciudad como si estuviéramos en una montaña rusa.

→EL DISEÑO DE ESCENARIOS SERÁ UNA PASADA. La ciudad tendrá un estilo futurista, con una decoración muy sobria. Estos niveles serán muy abiertos y para que no nos perdamos contaremos con un código de colores que nos indicará el camino más rápido.

Cuando no quede más remedio, Faith también podrá pelear con sus puños o arrebatar sus armas a los policías que le han cercado. Aunque su mejor arma será el "tiempo de reacción", que le permitirá ralentizar la acción durante unos segundos. El mes que viene os contaremos más sobre este vertiginoso título. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque se desarrolla en primera persona, su estilo plataformero es muy original, y además cuenta con un diseño de escenarios impresionante.



FAITH RECORRERÁ LA CIUDAD HACIENDO GALA DE SUS HABILIDADES DE "FREE RUNNER"



¡OJO AL DATO!

Sus creadores...
ES UN JUEGO DE DICE

Por si no os suena su nombre, se trata de los responsables de la saga «Battlefield» y de clásicos de la velocidad como las dos entregas de «Rallisport Challenge» o «Midtown Madness 3», que aparecieron en Xbox. Actualmente trabajan en un "shooter" llamado «Frostbite».

En EE.UU. en noviembre...
HABRÁ UN CÓMIC BASADO EN EL JUEGO

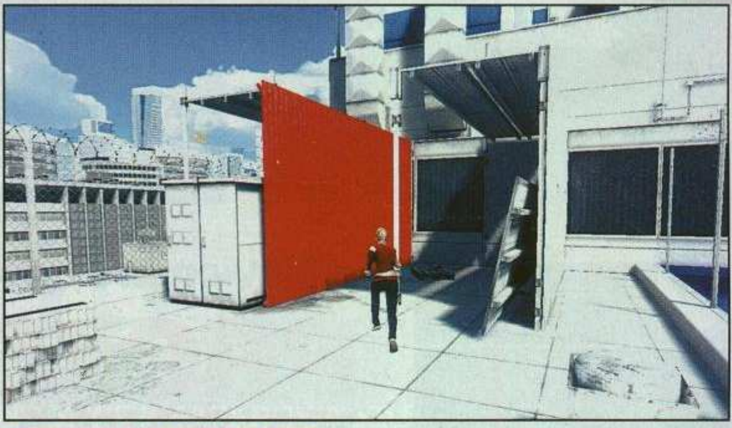
Como ya ha ocurrido con «Dead Space», el argumento del juego se ha "expandido" en una serie de cómics que serán publicados coincidiendo con la llegada de «Mirror´s Edge» a nuestras consolas. La editorial DC es la encargada de llevar a Faith a las viñetas.



El cómic oficial de «Mirror´s Edge»



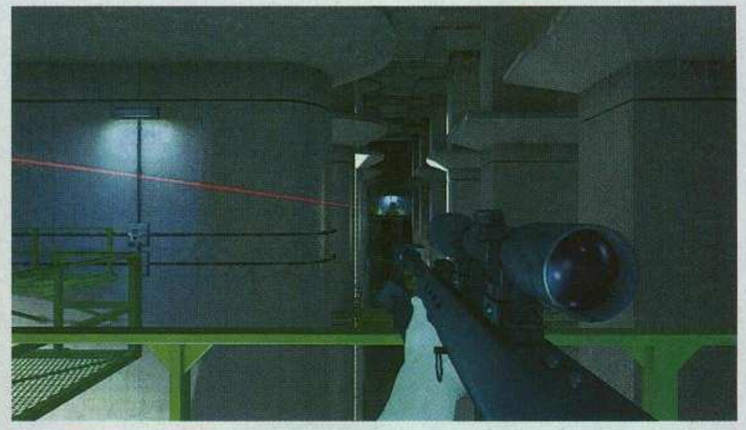
EL ARGUMENTO DEL JUEGO estará muy cuidado y nos invitará a demostrar la inocencia de nuestra hermana Kate, acusada de un asesinato que no ha cometido.



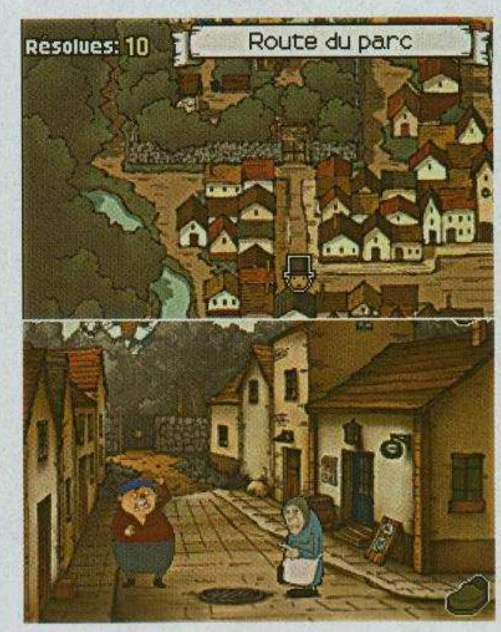
UN SENCILLO CÓDIGO DE COLORES nos indicará cual es el itinerario más corto para llegar a nuestro objetivo. Tendremos que seguir "el camino de baldosas rojas".



TAMBIÉN ENCONTRAREMOS OTROS RUNNERS que nos van a echar una mano para cumplir nuestra misión, aunque durante todo el juego sólo controlaremos a Faith.



EL APARTADO TÉCNICO será sobrio, pero efectivo. La sensación de correr por la ciudad y dar saltos de vértigo es perfecta, y la cámara se moverá con naturalidad.

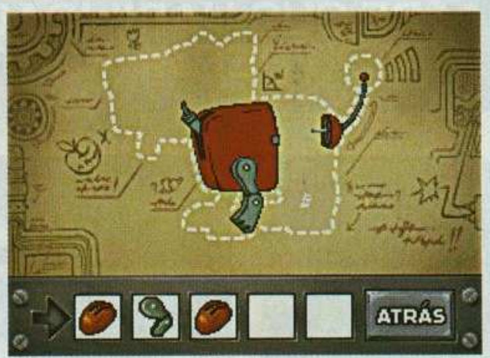


LA DOBLE PANTALLA mostrará información de los puzles y nuestra posición en la aldea. Gráficos de lujo.



DESCUBRIR EL SECRETO de Saint Mystere requerirá de nuestra habilidad mental y conocimientos.







LAS CLAVES

1 **LOS PUZLES** serán de lo más variado y pondrán a prueba nuestra agilidad y sabiduría. Nada fáciles.





2 **LA AVENTURA** nos permitirá hablar con los aldeanos, interactuar con objetos, descubrir todo tipo de extras...



Noviembre **Nintendo** **Aventura**

PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

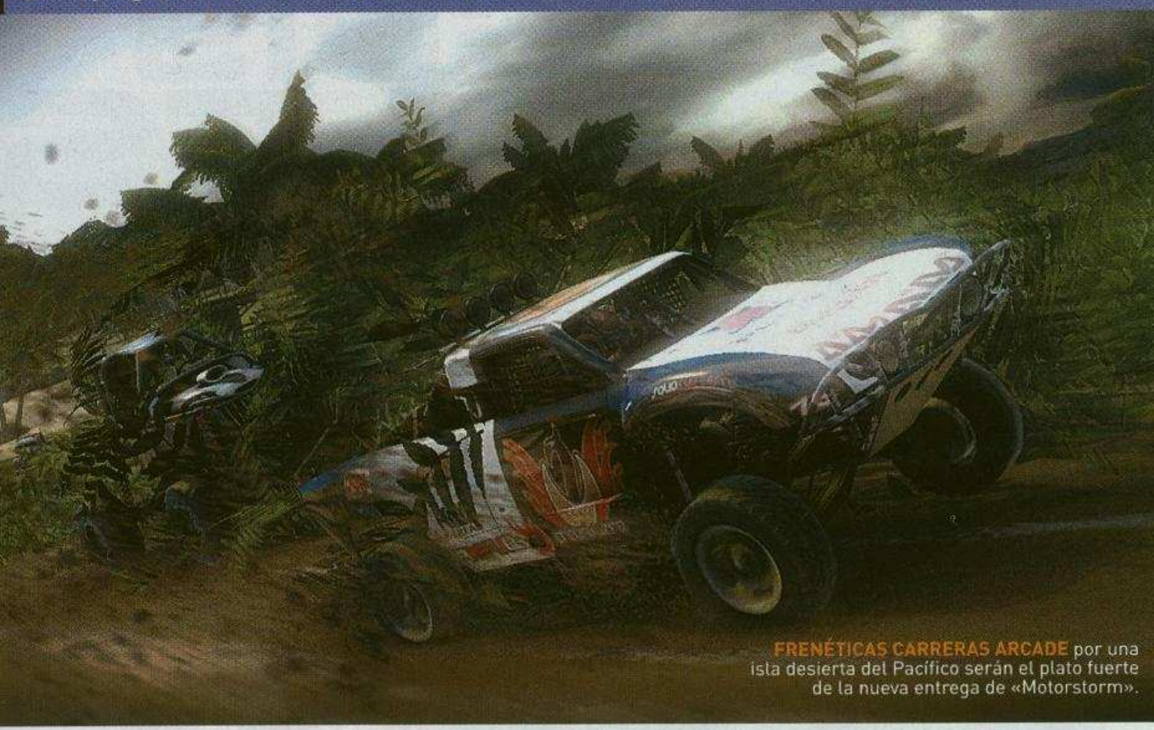
Un asesinato. Un pueblo repleto de misterios. Un tesoro escondido. Preparad vuestras neuronas para descifrar este enigma de bolsillo.

UN DETECTIVE Y SU JOVEN DISCÍPULO inician la búsqueda de un legado oculto en el enigmático pueblo de Saint Mystere. Este será el punto de partida de una aventura en la que habrá que resolver la friolera de 135 puzles de todo tipo: cálculos matemáticos, ilusiones ópticas, lógica etc.

Este concepto de juego se acompañará de elementos clásicos de las aventuras gráficas (podremos hablar con los habitantes del pueblo para conocer más detalles del argumento, así como interactuar con el entorno usando objetos), dando como resultado una atractiva mezcla, similar a lo visto en títulos como «Hotel Dusk» o «Another Code».

LA PANTALLA DOBLE Y EL STYLUS se aprovecharán al máximo tanto en los puzles como en las áreas que podremos explorar. Como novedad, podremos canjear nuestras monedas por pistas (hasta un total de tres). El juego vendrá acompañado de un apartado técnico de excepción, con coloridos gráficos y todo tipo de melodías. El mes que viene os descubriremos todos sus detalles, porque llega dispuesto a demostrar todo el potencial de la gama Touch Generations!.

PRIMERA IMPRESIÓN
La propuesta de mezclar puzles y elementos de aventura es muy atractiva. Además, técnicamente parece que estará muy cuidado.



FRENÉTICAS CARRERAS ARCADE por una isla desierta del Pacífico serán el plato fuerte de la nueva entrega de «Motorstorm».



LAS CLAVES

1 LOS VEHÍCULOS: Habrá ocho tipos diferentes entre quads, camiones, motos, buggies... y cada uno se pilotará de una manera distinta.



2 LOS CIRCUITOS estarán llenos de obstáculos y de caminos alternativos que harán de las carreras algo mucho más frenético.



3 LAS OPCIONES ONLINE nos permitirán competir hasta con 16 jugadores al mismo tiempo y descargar contenidos nuevos.





- Noviembre
- Sony
- Velocidad

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Hasta ahora reinaba la paz en Pacific Rift, pero está a punto de llenarse de música y coches corriendo a velocidades vertiginosas.

UNA ISLA DESIERTA DEL PACÍFICO se convertirá en el escenario de la segunda parte de «Mostorstorm», uno de los juegos de lanzamiento de PS3, que nos transportaba al árido desierto de Arizona para disputar unas carreras off road de infarto.

En esta ocasión cambiaremos los cactus por frondosos bosques y las montañas por volcanes. La competición será aún más emocionante y peligrosa, al estar plagada de obstáculos como ríos de lava, arenas movedizas o zonas pobladas de árboles en las que la visibilidad será reducida. Aunque en la versión que hemos probado sólo había dos circuitos, el juego definitivo contará con un total de 16, que podremos completar por varios caminos diferentes.

→ HABRÁ OCHO TIPOS DE VEHÍCULOS. Siete de ellos ya estaban en la primera entrega (motos, buggies, quads, coches de rally...), y además se incorporarán los monster trucks, unos gigantes capaces de aplastarlo todo. Cada uno de ellos se controlará de manera distinta, y no será lo mismo una moto que un camión, ni por velocidad ni por manejo. Eso sí, todos contarán con un turbo que podremos usar para imprimir más velocidad. También podremos embestir a nuestros rivales en caso de que vayamos en un coche, o atacar con los puños si pilotamos una moto o un quad. «Pacific Rift» tendrá modo local para cuatro jugadores y online para 16. Además, será posible descargar contenidos como nuevos circuitos o vehículos inéditos. ¿Hace una carrera?

→ PRIMERA IMPRESIÓN

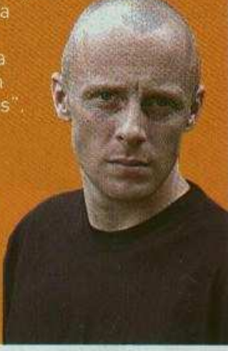
Nuevos circuitos, coches y un potente modo online forman un "menú" bastante suculento.

■ HABRÁ HASTA 8 TIPOS DE VEHÍCULOS CON LOS QUE ACELERAR A FONDO EN LOS 16 ESCENARIOS ■

¡OJO AL DATO!

Récord Guinness...
EL JUEGO CON MÁS VARIEDAD DE VEHÍCULOS
«Motorstorm» recibió el premio Guinness de los Records al juego de carreras con mayor variedad de vehículos. En la primera parte había siete clases diferentes.

Según el director creativo...
UN VERDADERO JUEGO DE NUEVA GENERACIÓN
Paul Hollywood, director creativo del juego, ha dicho recientemente en una entrevista que "este es un juego de segunda generación. Tanto el trabajo técnico como la mecánica de juego están ahora a la altura de la nueva generación de consolas".



Paul Hollywood



LAS CARRERAS SERÁN MUY MOVIDAS. Podremos competir contra 16 personas al mismo tiempo jugando online, o contra 4 si nos conectamos en modo local.



LOS ESCENARIOS presentarán multitud de obstáculos. En este, por ejemplo, donde corremos cerca de un volcán, el coche podrá incendiarse en cualquier momento.



EL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS diferirá mucho dependiendo del modelo. Será muy distinto pilotar una moto, rápida y ágil, a conducir un camión, potente pero lento.



"COMBATIR" AL RIVAL nos permitirá pegarle un golpe en mitad de la carrera para quitárnoslo de en medio. Si vamos en coche, daremos un volantazo brusco.


LOS 22 LUCHADORES van a estar equilibrados para que los combates sean más emocionantes. ¿Cuál os gusta más?



LAS CLAVES

1 LOS PERSONAJES conservarán la estética de los cómic y usarán golpes muy característicos. Los de «Mortal Kombat» lucirán mejor que nunca.





2 EL SISTEMA DE JUEGO será muy similar al de los «Mortal Kombat» de siempre, pero con algunos añadidos nuevos.



3 LA VIOLENCIA va a ser, finalmente, tan común y explícita como nos tiene acostumbrados la saga. ¡Aquí no se salva nadie!



Noviembre
Midway
Lucha

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

La que se va a liar: dos universos tan distintos como el de Scorpion y el de Batman quieren dirimir a golpes quién es el más fuerte.

ESTA VETERANA SAGA DE LUCHA ha hecho suyo el refrán "renovarse o morir", así que sus luchadores van a tener nuevos rivales: los héroes y villanos de los cómics DC. En total habrá 22 personajes, 11 de cada universo, armados con sus golpes más característicos. De un lado estarán viejos amigos como Sonya, Liu Kang o Baraka, mientras que del otro estarán Superman, Batman, Lex Luthor, Green Lantern...

El sistema de juego será muy similar al de todos los «Mortal Kombat» previos, con ataques especiales incluidos. Esto implica que también estarán los famosos "Fatalities", pese a que en principio se dijo que no iba a ser así. Scorpion, por ejemplo, recuperará su "llamarada calavera" y Joker gastará una broma antes de pegar un tiro al enemigo. Eso sí, ejecutarlos no va a ser fácil.

→HABRÁ NOVEDADES EN LOS COMBATES. Se prescindirá de los estilos de lucha, pero a cambio podremos entrar en secuencias especiales. Si usamos los gatillos a la distancia adecuada podremos apresar al rival y activar el "Klose Kombat", una secuencia en la que tendremos que pulsar botones distintos a los del contrario para darle golpes más dañinos. Además, si damos un golpe cerca de determinados bordes de los escenarios podremos entrar en el "Freefall Kombat": será similar al anterior en cuanto a mecánica, pero en caída libre y con la posibilidad de dar un golpe final.

En cuanto a modos de juego, podremos superar una historia que involucrará a ambos universos o librar combates online contra jugones de todo el planeta. Estad preparados, porque la sasa regresa con fuerza. ¿Quién llegará al ansiado "Finish Him!"? HC

→PRIMERA IMPRESIÓN
La mezcla de los dos universos convence y el juego es vistoso. ¿Será lo bastante completo?

LOS PERSONAJES MÁS CARACTERÍSTICOS DE CADA CASA LUCHARÁN DE LA FORMA MÁS SALVAJE

¡OJO AL DATO!

Todos contra todos...
HAY TRADICIÓN EN LOS "CROSSOVER"

Mezclar universos para que peleen entre sí no es una idea nueva, pero siempre resulta atractiva. El primer representante fue «X-Men versus Street Fighter» en 1996 y le siguieron muchos. Pronto llegará «Tatsunoko versus Capcom».

Grandes artistas...
"COMIQUEROS" PARTICIPAN EN EL JUEGO

Figuras de la talla de Justin Gray y Jimmy Palmiotti (autores de cómics como "Painkiller Jane" o "Countdown") han creado el argumento para este juego, en colaboración con el equipo "clásico" de todos los «Mortal Kombat». ¿Qué historia habrán fraguado?

Jimmy Palmiotti



EL GORE será tan acusado como siempre. Además, los luchadores mostrarán heridas y jirones en la ropa a medida que vayan recibiendo los golpes de su oponente.



LOS LUCHADORES DE «MORTAL KOMBAT» tendrán un aspecto renovado que los hará más atractivos. Se nota mucho, por ejemplo, en el caso de Sonya o Liu Kang.



LOS PODERES ESPECIALES de los héroes DC se mantendrán, pero sin que sean demasiado devastadores. Aquí podéis ver a Green Lantern usando su anillo.



LOS ESCENARIOS mostrarán las partes más emblemáticas de cada mundo. Aquí tenéis a Metrópolis, pero no faltarán Gotham, la Batcueva o el Inframundo...



LOS DRAGONES SPYRO Y CYNDER serán los protagonistas de esta aventura, que podremos jugar controlando a cualquiera de los dos. Ambos tendrán habilidades similares, aunque sus poderes especiales serán distintos.



LOS PODERES se podrán ir potenciando con experiencia y nos ayudarán a destrozar enemigos.



EL DESTINO DE SPYRO y la historia del juego se nos revelarán mediante bonitas cinemáticas.





LAS CLAVES

1 LAS HABILIDADES NUEVAS, como planear a placer o escupir fuego harán más divertido el título.



2 LA VARIEDAD del juego nos hará afrontar muchas situaciones distintas, con plataformas, combates, puzles...



Noviembre **Vivendi** **Aventura**

SPYRO: LA FUERZA DEL DRAGÓN

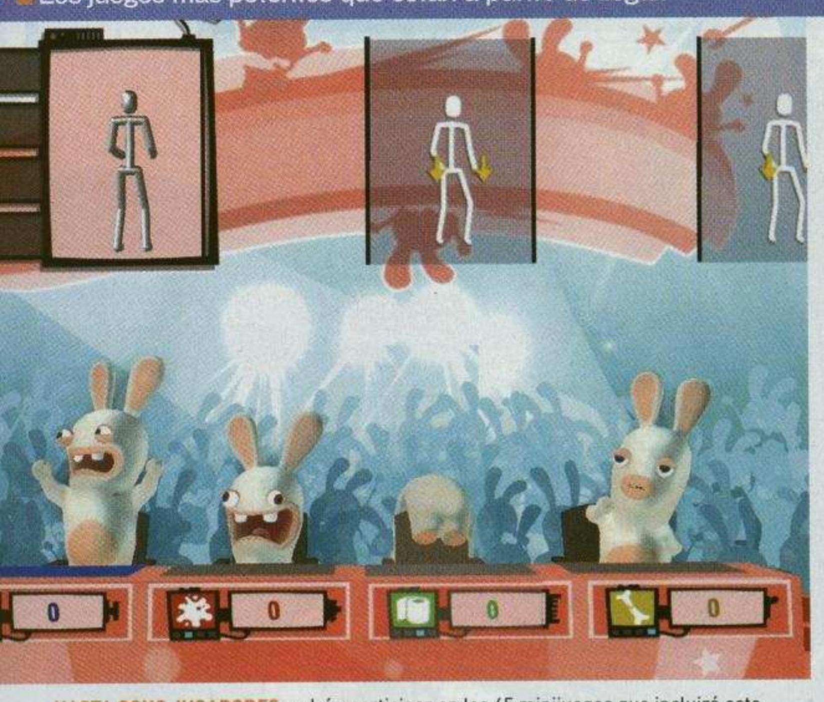
Dos antiguos enemigos unidos irremediablemente por un destino común: salvar el mundo. ¿Les ayudarás a conseguirlo?

NUESTRO DRAGÓN FAVORITO ESTÁ DE VUELTA, aunque en esta ocasión le acompañará una antigua conocida (y enemiga), Cynder. Ambos estarán unidos por un collar mágico que les impedirá separarse, con lo que jugaremos la aventura con uno de los dos, mientras que el otro nos acompañará controlado por la consola o por un amigo. Los dragones tendrán que cooperar derrotando hordas de enemigos, saltando plataformas o resolviendo pequeños puzles.

→ UNA DE LAS NOVEDADES MÁS IMPORTANTES es que cada protagonista poseerá cuatro poderes especiales (fuego, hielo, tierra o electricidad en el caso de Spyro; veneno, sombra, viento y canto de sirena en el de Cynder), que nos permitirán realizar devastadores ataques. Los dragones podrán planear de forma ilimitada y equipar piezas de armadura para la cabeza, cola y brazos. El apartado técnico promete estar a la altura, con gráficos vistosos y un buen doblaje al castellano.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Nos ha gustado la acción, la variedad y la posibilidad de jugar la aventura con un amigo.





HASTA OCHO JUGADORES podrán participar en los 65 minijuegos que incluirá este título. Con el humor de estos alocados conejos, la diversión está asegurada.

LAS CLAVES



1 LA TEMÁTICA girará en torno a un canal de televisión con más de 65 divertidos programas o, lo que es lo mismo, minijuegos.



2 EL HUMOR será constante a lo largo de todo el juego. Las carcajadas están aseguradas desde principio hasta el fin.



3 LA BALANCE BOARD será compatible con algunos retos e incluso podremos manejarla con el trasero.



- Noviembre
- Ubisoft
- Varios

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

¿Cansados de la misma tele de siempre? No os preocupéis. El nuevo canal de Rayman y sus conejos viene dispuesto a revolucionarlo todo.

TRAS DOS TEMPORADAS TRIUNFANDO EN Wii, los alocados "rabbids" regresan al salón de nuestra casa armados con más de 60 nuevos minijuegos, todos ellos inspirados en un desternillante canal de televisión que debemos boicotear. En esta ocasión nos harán sudar de lo lindo, ya que además del Wiimote y el Nunchako (con 8 tipos de movimientos), también podremos utilizar la "balance board" (la famosa tabla de ejercicios de «Wii Fit») hasta con nuestro trasero, asegurando mayor diversión y opciones a la hora de enfrentarnos a cada reto.

Estos minijuegos se basarán en conocidos programas de televisión ("reality shows" de preguntas y respuestas, combates de wrestling, etc.), películas de serie B e incluso cortes publicitarios que interrumpirán las partidas para hacernos ganar puntos y, de paso, provocarnos alguna carcajada.

→ EL HUMOR INUNDARÁ LOS MODOS DE JUEGO, tanto por su planteamiento como por la mecánica (irán desde carreras de renos pasados de rosca hasta increíbles ejercicios de musculación). Como es lógico, se seguirán disfrutando mejor en compañía (el juego estará claramente orientado a la experiencia multijugador), y ahora podrán participar hasta 8 personas (4 de forma simultánea). Para asegurar los piques podremos echar por tierra las partidas de nuestros adversarios arrojando barro o nieve (según el minijuego) en la pantalla. Como broche final, se incluirá un gracioso editor y modo online para personalizar a nuestro conejo e intercambiarlo por la Red.

Entrenad vuestras muñecas, porque estas Navidades «TV Party» está dispuesto a convertirse en el rey de todas las fiestas. Y, por lo que ya hemos jugado, tiene todas las papeletas para conseguirlo.

→ PRIMERA IMPRESIÓN
Subir el número de jugadores hasta ocho ya es todo un acierto pero es que además los minijuegos son un alarde de diversión. Una apuesta segura.





¡OJO AL DATO!

Conejos portátiles...
EL JUEGO SALDRÁ TAMBIÉN EN DS
«TV Party» también tendrá una versión para la portátil de Nintendo, que aprovechará la doble pantalla y el tápiz táctil.

Ya van por su tercer juego...
LOS RABBIDS YA SON UNOS VETERANOS
Tras 4 entregas protagonizadas por el carismático Rayman, el creador del juego (el famoso Michel Ancel, también responsable de «Beyond Good & Evil» y «King Kong») decidió abandonar las plataformas y adentrarse en los minijuegos. La experiencia no le ha salido nada mal y la franquicia «Rayman» lleva vendidos 22 millones de copias.


Rayman Raving Rabbids (Wii)

EL JUEGO INCLUIRÁ MINIJUEGOS CARGADOS DE HUMOR, DIVERSIÓN Y LA POSIBILIDAD DE JUGAR CON HASTA OCHO JUGADORES



EL HUMOR será una de las constantes a lo largo del juego. La estética, al más puro estilo de los dibujos animados, pondrá la nota delirante a cada una de las pruebas.



LOS MINIJUEGOS se inspirarán en títulos clásicos, películas de serie B (como en la imagen, extraída de "La Noche de los Conejos Vivientes"), anuncios de toda clase...


LA POSICIÓN DEL WiiMOTE será la clave para superar ciertos retos. Habrá hasta 8 movimientos diferentes.



LOS PIQUES estarán asegurados al poder boicotear las partidas de nuestros contrincantes con barro, nieve...


LOS CORTES PUBLICITARIOS interrumpirán el juego para provocar nuestras risas y ganar algunos puntos.



IRINA es la hermana de Rush, el protagonista. Su secuestro desencadenará toda la historia de «The Last Remnant».



LAS CLAVES



1 LOS PERSONAJES estarán perfectamente definidos, y tanto los secundarios como los principales aportarán color y credibilidad a la trama.



2 LA HISTORIA tiene unas proporciones épicas, y gracias a las secuencias de vídeo y los giros argumentales no nos querremos perder nada.



3 LOS COMBATES resultarán rápidos e incorporarán cierta novedad al género. Además, son relativamente sencillos (que no fáciles).



Noviembre
Square-Enix
Rol

THE LAST REMNANT

Rush ha perdido a su hermana y no lo tiene fácil para recuperarla. Sin embargo, es un chico más especial de lo que él se imagina...

LOS CREADORES DE LA SAGA «FINAL FANTASY» están preparando un RPG de los que prometen cautivar a todo el que lo juegue. Esta vez nos situarán en un mundo condicionado por la existencia de las Reliquias, unos antiguos artefactos de enorme poder por cuyo control se han desatado innumerables guerras a lo largo de la historia.

El protagonista de la aventura será Rush, un chico de 18 años que presencia cómo secuestran a su hermana pequeña, Irina. En su viaje para rescatarla conocerá a otros personajes que lucharán a su lado y que tendrán un peso importante en la compleja historia de este título, llena de giros y sorpresas.

→LOS COMBATES VAN A SER POR TURNOS, pero introducirán algunas variaciones con respecto a lo que estamos acostumbrados. Para empezar, no daremos órdenes a un solo personaje, sino a un grupo de ellos que funcionarán como una unidad. También entrará en juego la moral de los personajes, que irá aumentando según encadenemos victorias y que, en caso de estar alta, nos permitirá hacer más daño a nuestros oponentes y realizar ataques especiales. En caso de que peleemos contra bestias, podremos capturarlas o hacerlas pedazos para conseguir objetos una vez que las derrotemos.

Un cuidado diseño y una exquisita factura de personajes y escenarios la convertirán en una aventura visualmente impresionante, que seguro que enamorará a los "roleros" de Xbox 360. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN
Nos han gustado su apartado técnico, la interesante historia y los entretenidos combates.



■ ESTE JUEGO DE ROL PROMETE ENGANCHAR A CUALQUIERA GRACIAS A SU HISTORIA Y COMBATES ■

¡OJO AL DATO!

¿Y la consola de Sony?...
LA VERSIÓN DE PS3 SALDRÁ MÁS ADELANTE
Aunque en un principio se iba a lanzar de manera simultánea en las dos consolas de Nueva Generación, «The Last Remnant» sale exclusivamente en Xbox 360... de momento, porque la versión de PS3 está en camino.

Pack especial para nipones...
EN JAPÓN HABRÁ UNA EDICIÓN LIMITADA
Los amantes del rol podrán comprar una Xbox 360 junto a una copia de «The Last Remnant», un CD con la banda sonora original del juego y una "skin" exclusiva para la consola. ¡Quién viviese en Japón!



Pack de 360 + «The Last Remnant»



LOS DIÁLOGOS estarán a cargo de competentes actores... ingleses. Menos mal que los textos vendrán en un perfecto castellano, para que nadie se pierda detalle.



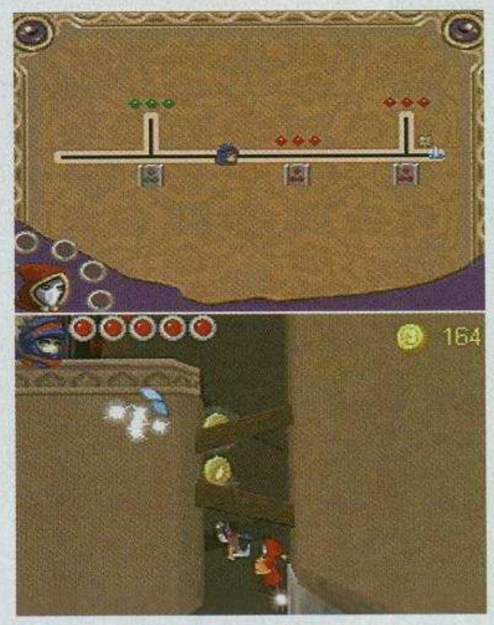
ALGUNAS RELIQUIAS serán hostiles, y servirán como jefes finales. Otras, sin embargo, protegerán ciudades aliadas o incluso nos ayudarán en los combates.



EN OCASIONES, durante los combates tendremos que pulsar uno de los botones en el momento preciso para bloquear ataques enemigos o asestar golpes críticos



EN LAS CIUDADES que visitemos encontraremos a personajes que nos piden ayuda. Si completamos estas misiones secundarias conseguiremos jugosas recompensas



LOS DOS PERSONAJES avanzarán juntos durante la mayor parte de la aventura, y controlaremos a ambos.



EL PRÍNCIPE se enfrentará a un rey corrupto en esta aventura de estilo plataformero y desarrollo en 2D.







■ Diciembre ■ Ubisoft ■ Plataformas

PRINCE OF PERSIA: EL REY DESTRONADO

Aunque lleva una espada y un guante mágico, el arma más efectiva del Príncipe va a ser un stylus para usar la pantalla táctil de su DS.

LE HEMOS VISTO SALTAR DE UN LADO PARA OTRO y controlar el tiempo, pero el Príncipe de Persia aún nos guarda unas cuantas sorpresas. Y para empezar, nada mejor que un nuevo look, similar al de las consolas "mayores", hecho en cel-shading.

El desarrollo de «El Rey Destronado» mantendrá el estilo plataformero (con gráficos 3D y un desarrollo horizontal), pero nos va a sorprender con un sistema de control táctil: para hacer que el Príncipe corra, salte o ataque, bastará con pulsar la pantalla en el lugar y el momento adecuado.

→ SU ALTEZA COMPARTIRÁ PROTAGONISMO con un mago. Ambos personajes aparecerán en pantalla al mismo tiempo, y nosotros pasaremos a controlar a uno o a otro manteniendo pulsado un botón. Esta dinámica nos permitirá resolver pequeños puzzles y combatir a cierta distancia. Además, el cartucho nos permitirá volver sobre nuestros pasos para acceder a nuevas zonas y encontrar todos los secretos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva imagen y el segundo personaje nos encantan, aunque el control parece duro.

LAS CLAVES

1 **LA NUEVA IMAGEN DEL PRÍNCIPE,** con estilo manga, es similar al de las versiones de sobremesa.



2 **EL CONTROL** será completamente táctil. Podemos saltar, atacar y desplazarnos con el stylus sobre la pantalla de la DS.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 17 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 90

GEARS OF WAR 2 es el apoteósico regreso de Marcus Fenix y sus hombres. Preparaos para el juego de acción más potente de Xbox 360.



PÁGINA 94

LITTLE BIG PLANET, el esperadísimo plataformas de Sony, llega al fin a PS3. ¡Y el resultado es aún mejor de lo que esperábamos!



PÁGINA 86

DEAD SPACE supone la evolución de los juegos de terror y se convierte en uno de los títulos más potentes de esta generación. Pasad la página para descubrir todos sus detalles en nuestro análisis... si es que os atrevéis, claro.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

16+ EDAD RECOMENDADA  SEXO  MIEDO  VIOLENCIA  LENGUAJE SOEZ  DROGAS  DISCRIMINACIÓN  APUESTAS

PS3 - Xbox 360 (Pantallas de la versión de PS3)

■ AVENTURA DE TERROR ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanz.: 24 de octubre ■ 

EL TERROR PSICOLÓGICO impera en esta aventura, que mezcla combates, unos cuantos puzles, una ambientación terrorífica y un genial argumento de ciencia-ficción.

TERROR EN GRAVEDAD CERO

DEAD SPACE



¿Todavía decís que no le tenéis miedo a nada? Eso es porque no habéis subido a esta nave fantasma y os habéis enfrentado a las criaturas que habitan en sus pasillos. ¡Os van a dejar sin oxígeno!

■ **EL RESCATE DE UNA NAVE MINERA,** la Ishimura, es el detonante de una de las aventuras más aterradoras que hemos vivido en nuestra consola. Su protagonista no es ningún "supersoldado", sino un ingeniero, Isaac Clarke, que viaja al espacio para recuperar la nave siniestrada. Sin embargo, su cápsula queda inutilizada, y la operación de rescate se convierte en una lucha desesperada por la supervivencia.

El desarrollo de «Dead Space» recupera elementos de los mejores "survival horror" como las secuencias de acción y la cámara en tercera persona heredadas de «Resident Evil 4», y el terror psicológico de la saga «Silent Hill», aunque con un estilo futurista.

Esta ambientación espacial permite que el juego nos sorprenda con zonas sin gravedad (en las que nos desplazamos a saltos) y con la presencia de unas terroríficas criaturas, los necromorphs, que están formadas con distintas partes de "fiambres" humanos.

→ **PARA ELIMINAR A ESTAS CRIATURAS** podemos empuñar distintas herramientas modificadas, como una cortadora de plasma, una sierra circular o un lanzallamas, aunque solo podemos cargar cuatro al mismo tiempo (se seleccionan con la cruceta de control). El sistema de comba-





PARA APUNTAR contamos con una perspectiva más cercana, desde el hombro del protagonista, y una mira láser diferente para cada una de nuestras armas.



LOS 12 CAPÍTULOS DEL JUEGO recorren tres localizaciones: nuestra cápsula de rescate, la Ishimura y a colonia Aegis 7.



CUANDO CAEMOS en las garras de los necromorphs asistimos a secuencias tan dramáticas como ésta.

FUERA DE LA ATMÓSFERA

Al desarrollarse en el espacio, «Dead Space» nos obliga a enfrentarnos a condiciones especiales, como la falta de oxígeno (que también influye en el modo en que se transmite el sonido) o la ausencia de fuerzas gravitatorias:



EN LAS ZONAS SIN GRAVEDAD debemos desplazarnos a saltos, utilizando las botas magnéticas para pegarnos a paredes y techo.



EN EL EXTERIOR DE LA NAVE tenemos que vigilar el suministro de oxígeno del traje o acabaremos asfixiándonos.





MIEDO ESPACIAL

Estas son las claves de una terrorífica ambientación:

1. LOS MONSTRUOS, la música y la oscuridad nos mantienen en tensión constante.

2. LA DECORACIÓN sangrienta de la claustrofóbica nave.

3. LOS OTROS PERSONAJES actúan de forma inquietante.

te está muy cuidado; los necromorphs solo se detienen si les cortamos determinadas partes del cuerpo. Si nos equivocamos y, por ejemplo, les partimos por la mitad, ¡nos atacarán las crías que guardan en su interior!

También podemos "congelar" enemigos y mecanismos durante unos segundos usando un poder llamado stasis, o mover objetos con un rayo gravitatorio, bien para resolver pequeños puzles o para utilizarlos como proyectiles. Y por si fuera poco, Isaac puede forcejear (pulsando los botones a toda velocidad) y acabar con los enemigos cercanos de un golpe final.

→LA ATMÓSFERA. es escalofriante. Cada una de las zonas de la Ishimura (la cubierta médica, los cultivos, el ▸▸



ISAAC CLARKE

ESTE INGENIERO, al que no le vemos la cara más que en los primeros compases del juego, es nuestro protagonista. En lugar de usar el típico arsenal, sus armas son herramientas modificadas.

UNA RAZA MONSTRUOSA

En lugar de enfrentarnos a unas criaturas totalmente alienígenas, «Dead Space» apuesta por un diseño de enemigos reconocible, con partes humanas, inspirado en clásicos de la ciencia ficción como "La Cosa":



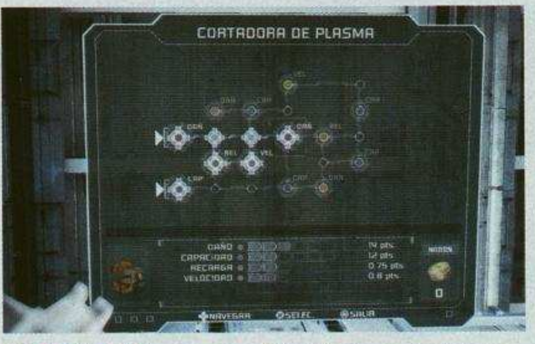
EL DISEÑO DE LOS 15 TIPOS DE NECROMORPHS es escalofriante. Su cuerpo está formado por trozos de los tripulantes.



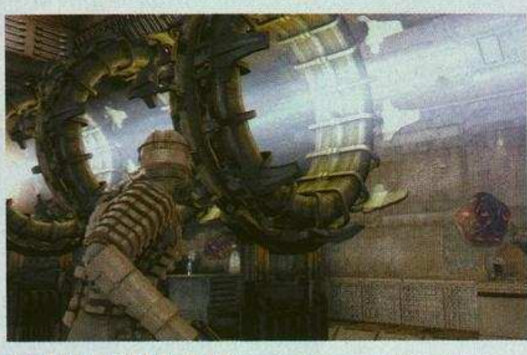
LOS PUNTOS DÉBILES de cada especie son diferentes. Tendremos que utilizar el ensayo y error para acabar con ellos.



LOS MONSTRUOS MÁS DUROS tienen la capacidad de regenerarse. Podemos rematarlos con un pisotón.



PARA MEJORAR las armas y el blindaje de nuestro traje hay que gastar módulos de energía en los bancos de trabajo.



PARA RESOLVER PUZLES tenemos que mover los objetos con la ayuda de un rayo de tracción incorporado en el traje.



DISPONEMOS DE UNA LUZ acoplada en todas nuestras armas. Así exploramos hasta el último rincón de la nave.



LA MUNICIÓN es bastante escasa. Podemos gestionar nuestro inventario gracias a este menú holográfico.



LOS GRÁFICOS son de lo mejor que hemos visto en una consola, especialmente en lo que se refiere al diseño de los enemigos y a la física en gravedad cero.

puente de mando...) tiene un estilo particular, que añade variedad al desarrollo y coherencia a la historia. Todos estos escenarios, divididos en 12 capítulos, están "decorados" con detalles terroríficos, como luces parpadeantes, o cadáveres mutilados.

Por otra parte todos los menús del juego están integrados como si fueran hologramas que el propio Clarke despliega con su traje, e incluso los vídeos y los archivos de sonido que encontramos se reproducen "en tercera persona".

→ «DEAD SPACE» TIENE UN APARTADO TÉCNICO DE LUJO, digno de las mejores superproducciones. Si el aspecto de los necromorphs no os corta la respiración, seguro que su manera de comportarse lo consigue. ¡Y no os perdáis los efectos de luz, o el realismo con que se mueven los objetos en gravedad cero! Por otra parte, nunca habíamos visto un uso tan inteligente del apartado sonoro: la música, dinámica, sirve para subir la tensión y animar los combates, mientras que los ruidos "apagados" refuerzan

NECROMORPH

Este es uno de los 15 tipos de alienígenas que nos vamos a encontrar en «Dead Space». Como veis, su cuerpo ha asimilado partes humanas.



EL INTERFAZ de juego está integrado en el traje. La energía aparece representada a nuestra espalda, al igual que el medidor de stasis, y la munición restante se refleja en la mira láser.





■ PARA FRENAR A LOS ENEMIGOS HACE FALTA CERCENAR SUS EXTREMIDADES ■



LOS JEFES FINALES no son muy numerosos, pero resultan bastante duros y además tienen un tamaño muy impresionante. Estas son varias de las criaturas que nos esperan en nuestro paseo por la nave Ishimura.

MASACRE ALIENÍGENA

El sistema de combate del juego se ha bautizado como "desmembramientos estratégicos". Es muy complejo, cambia con cada tipo de enemigo y también según el arma que estemos utilizando. Nuestro objetivo es inmovilizar a los enemigos cortándoles sus miembros y después acabar con ellos sin gastar munición:



HAY MÁS DE SEIS ARMAS disponibles (aunque sólo llevamos 4 a la vez), que se adaptan a un tipo de enemigo.



SI ACERTAMOS EN SU PUNTO DÉBIL los necromorphs frenan su avance y van perdiendo alguno de sus miembros.



CUERPO A CUERPO también podemos acabar con estas criaturas ejecutando algunos golpes bastante "gore".

la sensación de falta de oxígeno. Y para rematarlo, el doblaje al castellano es perfecto.

Pero lo que más nos ha gustado es su ritmo progresivo y su genial ambientación. Hacía mucho tiempo que un juego no conseguía asustarnos, alternando momentos de suspense con enfrentamientos muy espectaculares, que sirven para liberar tensiones. Una nueva joya del género, sólo apta para valientes. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN ES TERRORÍFICA**, y contiene guiños a clásicos de la ciencia ficción.

■ **EL SISTEMA DE COMBATE** y las zonas sin gravedad le dan mayor profundidad al desarrollo.

lo peor

■ **EL PROTAGONISTA NO ES MUY CARISMÁTICO**, y apenas le vemos la cara durante la aventura.

■ **CASI NO HAY JEFES FINALES**, aunque los enfrentamientos contra ellos son muy emocionantes.

alternativas

Si aún no lo habéis jugado, **«Bioshock»**, es una obra maestra, con una ambientación similar (una ciudad submarina en lugar de una nave espacial) y unas pinceladas de terror, aunque se desarrolla en primera persona. Más enfocado a la acción, pero con un toque siniestro también tenéis **«Dark Sector»**. Ambos están en PS3 y Xbox 360.

■ **GRÁFICOS** El diseño de los necromorphs y los efectos en tiempo real se salen. Aunque lo que más nos sorprende es la física en gravedad cero. **94**

■ **SONIDO** El sonido es brillante, sobre todo la banda sonora dinámica, que nos ha puesto los pelos de punta. El doblaje al castellano está a la altura. **95**

■ **DURACIÓN** Los 12 capítulos del juego se pueden superar en diez horas, aunque seguro que lo repetís con nuevas armas y más dificultad. **90**

■ **DIVERSIÓN** Un argumento apasionante y unas secuencias de acción intensas ponen la guinda a este juego, que consigue meternos miedo. **95**

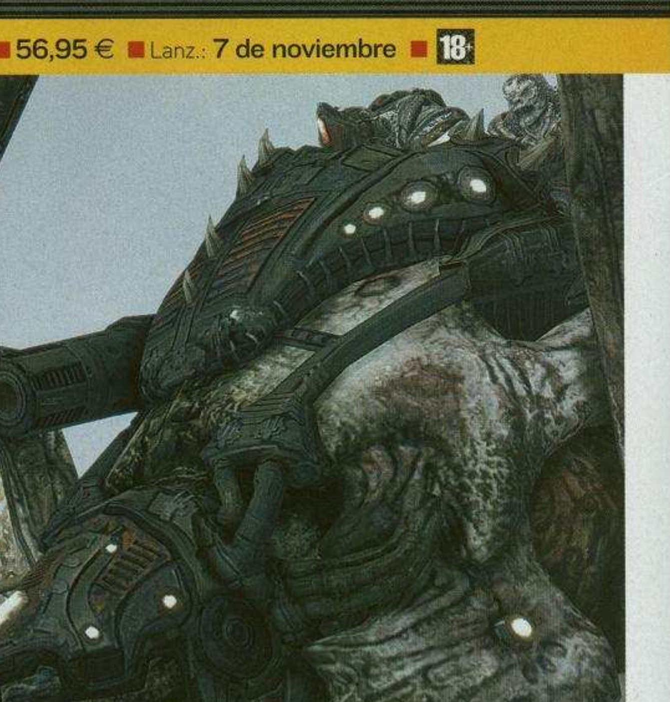
PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

Gracias a un argumento muy sólido y a un desarrollo que aprovecha lo mejor del género, «Dead Space» consigue atraparnos y, lo más importante, hacernos pasar miedo frente a nuestra consola. Es uno de esos juegos que comienza con una explosión y a partir de ahí va subiendo en intensidad. La única pega que le hemos encontrado es que resulta difícil identificarse con un personaje que apenas tiene diálogos y lleva la cara cubierta, aunque la experiencia de juego lo compensa de sobra. Magistral.

■ SHOOT'EM UP ■ MICROSOFT ■ 1 - 10 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 56,95 € ■ Lanz.: 7 de noviembre ■ 18+

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA



LA BATALLA entre humanos y Locust llega a su fin en este espectacular juego de acción futurista, en que controlamos a Marcus Fenix, el duro sargento de la patrulla Delta.

A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

GEARS OF WAR 2

1

Marcus Fenix y sus hombres regresan dispuestos a acabar con la amenaza Locust. Y para ello se han armado con un arsenal de potencia gráfica, momentos épicos y un desarrollo que no olvidaremos.

■ **EL BUQUE INSIGNIA DE XBOX 360** vuelve a la carga después de dos interminables años en los que se han ido desgranando algunos datos sobre su desarrollo. Sin embargo, no tiene sentido que nos detengamos en pequeños detalles sin antes asegurar que «Gears of War 2» es tal y como lo habíamos soñado los fans. Se mantiene el espíritu de la primera entrega, pero todo se ha elevado a la enésima potencia: nuestros enemigos son más grandes y duros, las armas resultan más mortíferas (no perdáis de vista el lanzallamas o la nueva ametralladora gatling) y los niveles de acción harán que saltéis frente a la consola.

De nuevo Marcus Fenix, el comandante de los Delta, se atreve a cargarse él solito (o con un amigo en modo cooperativo) a todo un ejército de Locust que nos acosa durante 5 capítulos. El sistema es muy sencillo: la cámara nos sigue en tercera persona mientras vaciamos cargador tras cargador sobre nuestros enemigos utilizando un punto de mira.

→ **EL USO DE LA COBERTURA TIENE UN PAPEL PRIORITARIO.** Para mantenernos a salvo utilizamos un botón contextual que nos permite buscar la protección de columnas y barricadas de forma automática. La principal no-





LOS GRÁFICOS son impresionantes. Escenarios enormes que se hacen pedazos, enemigos aterradores y unos protagonistas llenos de detalle le sacan máximo partido a nuestra consola.



EL DESARROLLO del juego está lleno de disparos, explosiones y momentos muy intensos que no olvidaremos.



EL BOTÓN CONTEXTUAL nos ayuda a buscar cobertura de manera automática. Marcus usará el parapeto más cercano.

ENEMIGOS DEFINITIVOS

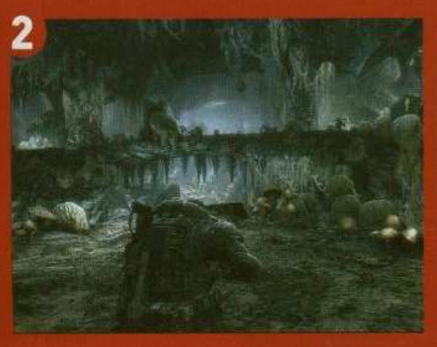
Los jefes finales de «Gears of War 2» son tan grandes y duros que han convertido a sus compañeros del primer juego (como el corpser) en criaturas "del montón". Os dejamos una pequeña muestra de lo que os espera en el planeta Sera:



SKORGE aparece varias veces, y ocupa el papel que tenía el general Raam en la primera entrega de «Gears of War».



LA CRIATURA DEL LAGO no es el enemigo más grande que vamos a encontrar, aunque es uno de los mejores combates del juego.





LA LINEA ENEMIGA

En esta secuela, la guerra se traslada al territorio de los Locust:

1. **EN LAS MONTAÑAS** tenemos que interceptar la artillería pesada de nuestros enemigos.
2. **BAJO TIERRA** Marcus tiene que investigar el origen de unas grietas.
3. **LAS RUINAS DE JACINTO** son el último punto de resistencia de los humanos, donde tiene lugar una de las batallas finales.

vedad es la posibilidad de convertir elementos del escenario en protecciones (como volcar una mesa) o el uso de coberturas móviles: escudos y prisioneros.

El ejército Locust se ha reforzado con criaturas más mortíferas, incluso nos enfrentamos al terrible Brumak, que en la primera parte sólo aparecía en los vídeos. Para compensarlo, podemos combatir a bordo de distintos vehículos que pilotamos, como el tanque Centaur, o que simplemente tripulamos. Estas secuencias son muy espectaculares y sólo están superadas por los combates contra unos enemigos finales mastodónticos.

→LOS MODOS MULTIJUGADOR HAN GANADO PESO. El modo estrella sigue siendo el cooperativo, que nos permite compartir la aventura principal junto a un amigo, que controla a Dom.

MARCUS →

EL SARGENTO DE LA PATRULLA DELTA vuelve (con toda su chulería) dispuesto a acabar de una vez por todas con el ejército Locust. Para ello tendrá que "visitar" su capital subterránea y eliminar a su reina.

LA GUERRA MOTORIZADA

Hay dos tipos de vehículos en «Gears of War 2», aquellos que pilotamos y otros que sólo tripulamos, en que nos limitamos a controlar una torreta. Son muy intensos y numerosos a lo largo de todo el juego.



A BORDO DE LA PERFORADORA nuestra labor se limita a derribar a los enemigos desde una torreta mientras miramos el paisaje.



CONDUCIMOS UN TANQUE CENTAUR sobre una superficie helada. En modo cooperativo, uno conduce y otro dispara.



TAMBIÉN CABALGAMOS un Reaver enemigo y secuestramos una de sus lanchas fueraborda.



SI RECARGAMOS EL ARMA en el momento adecuado, ganamos potencia de fuego. Si no, puede encasquillarse.



LA CÁMARA se mueve como si la llevásemos "al hombro" y desenfoca los elementos que quedan en segundo plano.



SI RESULTAMOS HERIDOS tenemos un tiempo limitado para arrastrarnos hasta un compañero y que nos cure.



LOS SECUNDARIOS como Dom, Cole o Dizzy nos acompañan constantemente y tienen mucho peso en el argumento.



LOS 5 CAPÍTULOS DEL JUEGO alternan zonas de superficie de la meseta de Jacinto, con niveles subterráneos, como un gran lago y la capital de los Locust.

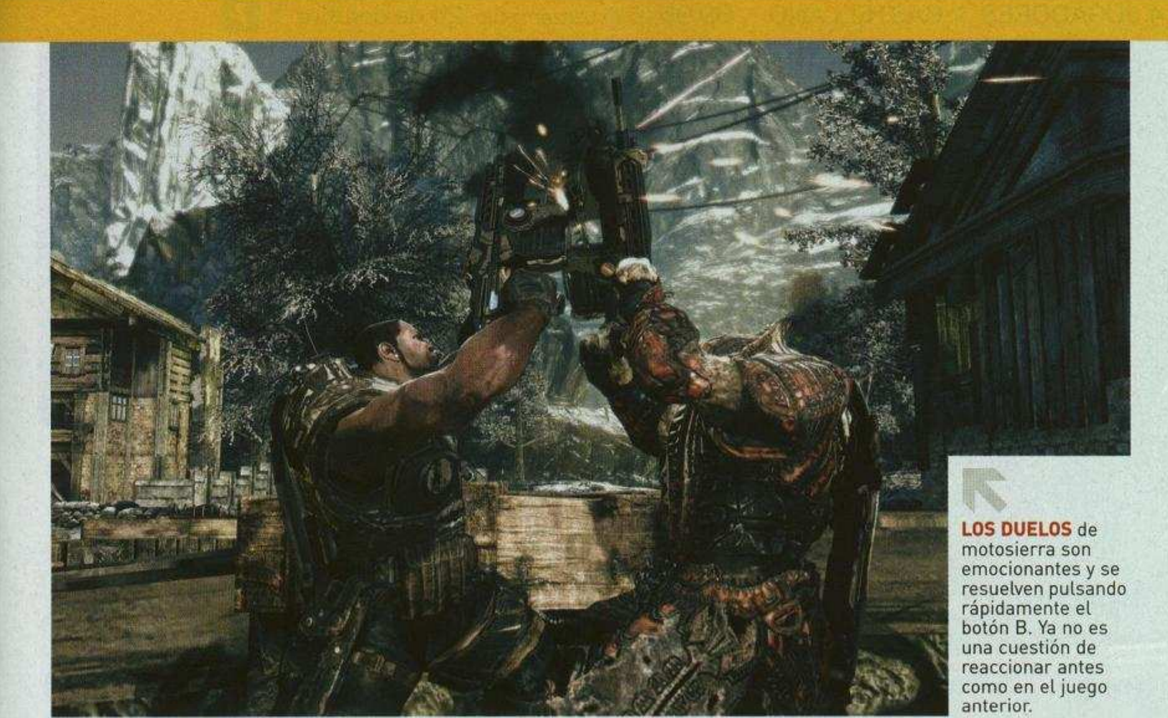
←LOCUST

Nuestros enemigos se han reforzado en tamaño y número. En esta secuela no aparecen Berserker, pero a cambio, combatimos contra nuevas especies.

Pero eso no es todo. Al modo "versus" se suman la bandera de carne (una guerra de banderas con prisioneros vivos) y el modo "horda" en que 5 jugadores deben resistir oleadas de Locust.

La única pega que le hemos encontrado a «Gears of War 2» es su falta de variedad. El desarrollo se limita a un "correpasillos" en que no dejamos de disparar ni un instante y los escenarios (de superficie o bajo tierra) se parecen entre sí. Claro que la cantidad de disparos, explosiones y momentos heroicos que se suceden apenas nos dejan tiempo para fijarnos.

→CADA SEGUNDO DE ‹GEARS OF WAR› ES ESPECTACULAR, y se disfruta tanto con el mando como haciendo de espectador. Además de unos escenarios gran-



LOS DUELOS de motosierra son emocionantes y se resuelven pulsando rápidamente el botón B. Ya no es una cuestión de reaccionar antes como en el juego anterior.





■ PODEMOS JUGAR LA AVENTURA EN MODO COOPERATIVO JUNTO A UN AMIGO ■



LOS MODOS MULTIJUGADOR soportan hasta diez jugadores. En el modo "horda" (izqda), pueden colaborar 5 amigos contra la consola, mientras que en "meatflag" dos equipos luchan por los rehenes.

UN NUEVO ARSENAL

En total manejamos 15 armas en «Gears of War 2», aunque sólo podemos cargar con cuatro al mismo tiempo. Todas ellas tienen sus pros y sus contras, pero coinciden en su facilidad de uso y su gran poder destructivo. En esta ocasión, se han incluido las granadas de gas y tres nuevas armas de gran calibre, que os detallamos a continuación:



EL MORTERO lanza descargas de artillería desde una posición fija. Para calcular el impacto dejamos apretado el gatillo.



LA AMETRALLADORA GATLING es una auténtica "trituradora" de enemigos, aunque si se recalienta dejará de disparar.



EL LANZALLAMAS es perfecto para deshacerse de enemigos numerosos con poca resistencia, y para iluminar zonas oscuras.

des y destructibles, los enemigos lucen una escala impresionante y los efectos de fuego y agua nos han dejado boquiabiertos.

Marcus no arriesga en su segunda aventura. Las secuencias de acción, los aterradores enemigos y sus constantes fanfarronerías nos mantienen frente a la consola con los ojos como platos. Es verdad que su desarrollo resulta simple, pero sigue siendo terriblemente divertido.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO** es sobresaliente en todos sus aspectos.

■ **EL MULTIJUGADOR ONLINE,** tanto en modo cooperativo como en los nuevos "bandera de carne" y "horda", que soporta cinco jugadores.

lo peor

■ **EL MODO HISTORIA ES CORTO,** aunque el online nos ofrece infinitas posibilidades.

■ **NO ES MUY VARIADO,** y además algunos niveles recuerdan demasiado al primer «Gears of War».

alternativas

«Halo 3» es todavía el "shooter" futurista más espectacular de la consola, aunque se desarrolla en primera persona. Por su parte, **«Call of Duty 4»**, tiene una ambientación más real y cuenta con un multijugador online insuperable. El primer **«Gears of War»**, que ya está disponible a precio reducido, también sigue siendo un juegazo.

■ **GRÁFICOS** Personajes y escenarios son una demostración de potencia. Los efectos de fuego y agua, junto a una cámara genial, le ponen la guinda. **96**

■ **SONIDO** La banda sonora es épica, y los efectos de sonido son estremecedores. El doblaje "fanfarrón" al castellano también se sale. **92**

■ **DURACIÓN** El modo principal se agota en 7 horas, pero los modos multijugador (además de la campaña cooperativa) multiplican sus posibilidades. **90**

■ **DIVERSIÓN** Los tiroteos constantes, unos enemigos brutales y el estupendo diseño de niveles compensan de sobra un desarrollo algo simple. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

El espíritu de «Gears of War» es el mismo que el de los grandes "blockbuster" del verano. Se trata de una superproducción en toda regla, con los mejores efectos especiales, un desarrollo que no nos da ni un segundo de respiro y algunos momentos inolvidables que se quedan grabados en nuestra retina. Es verdad que se queda un poco corto, o que su desarrollo puede parecer simple, pero ni siquiera podréis pestañear mientras lo jugáis. Además el multijugador online es profundo y muy divertido.

■ PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 24 de octubre ■ 

LA AVENTURA DE LOS SACKBOY les llevará a conocer a los personajes y escenarios más estrambóticos. Para superar las fases, nada mejor que nuestra propia imaginación.

NO LO IMAGINES, CRÉALO

LITTLE BIG PLANET



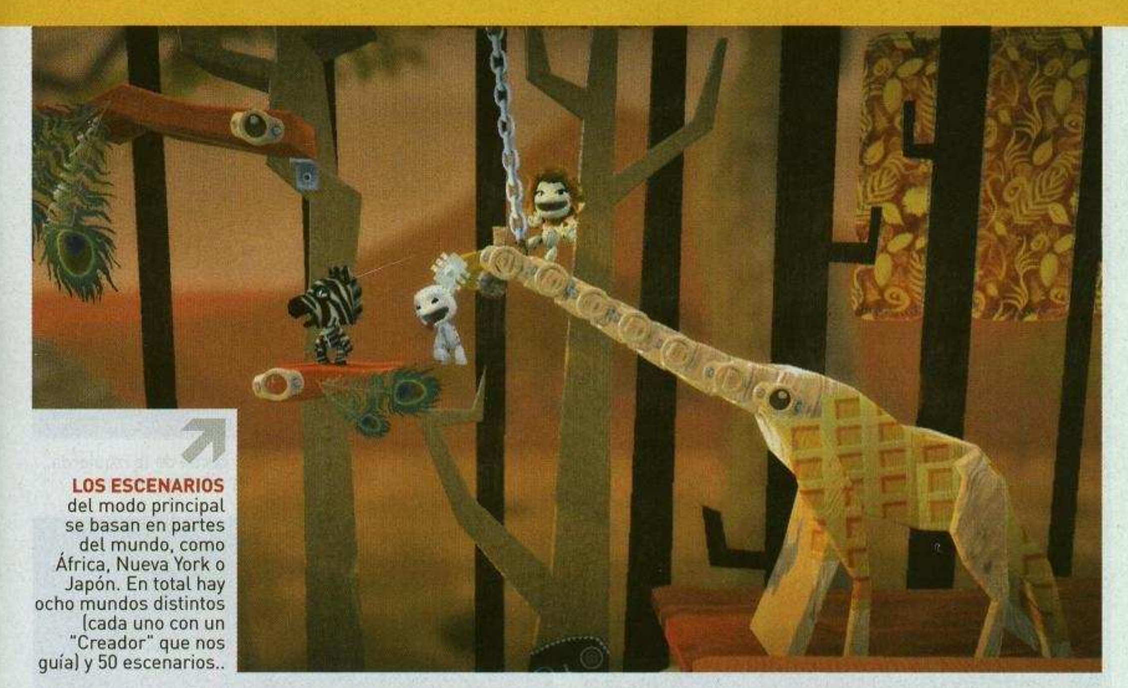
¿Habéis oído alguna vez eso de "si algo no te gusta, hazlo tú mismo"? Pues aquí tenéis la posibilidad de crear un juego a vuestra medida. ¡Y lo que ya viene "de serie" también os va a entusiasmar!

■ **LITTLE BIG PLANET ES UN MUNDO DE FANTASÍA** donde los entornos y personajes más extraños campan a sus anchas. Muñecos troquelados, casas de cartón o plataformas de fieltro son lo más normal por aquí, como si detrás de todo estuviera la imaginación desatada de un niño. ¿Os apetece pasearos por este entorno? Pues entonces meteos en la piel (mejor dicho, en el trapo) de los Sackboy, los extraños protagonistas del juego. En un principio parecen simples peleles, pero pronto descubrimos que son unos plataformeros natos: saltan, corren, vuelan (con ayuda de un jet-pack, eso sí)... Y por supuesto, las pasan canutas con los enemigos que les atacan.

→ **EL DESARROLLO ES TÍPICO DE LAS PLATAFORMAS** de siempre. Hemos de llegar al final de cada nivel a base de saltar, superar puzles y terminar con los enemigos. A veces cruzamos "checkpoints", que se rigen por una barra de energía. Si morimos, la barra merma, y si se agota hemos de reiniciar el nivel. Eso sí, se rellena de nuevo al pasar por otro "checkpoint".

Nos movemos en 2D, aunque la mayoría de las veces podemos pasar a otro plano de profundidad (suele haber 3) de un salto. Al final de algunos niveles hay je-





LOS ESCENARIOS del modo principal se basan en partes del mundo, como África, Nueva York o Japón. En total hay ocho mundos distintos (cada uno con un "Creador" que nos guía) y 50 escenarios..



PODEMOS AGARRARNOS a los objetos de tela para saltar a zonas colindantes. Cerca del final los saltos son chunguillos.



LAS PEGATINAS que encontramos se pueden pegar en cualquier sitio. Algunas sirven para resolver puzles.

UN PLANETA CON VIDA

A lo largo de nuestro recorrido vamos a conocer a los atípicos habitantes de "Little Big Planet". Estos curiosos personajillos van a interactuar con nosotros de diferentes modos. Algunos son simpáticos y nos echan un cable, pero otros...


CREADORES CONSERVADORES: son nuestros guías en cada fase. Dan consejos para avanzar y nos relatan la simpática historia.


LOS ENEMIGOS son variados, pero acabar con ellos suele ser muy sencillo. Hay varios jefes finales de aspecto espectacular.





¡EH, MUÑECO!

Los Sackboy no sólo son graciosos, además están siempre en movimiento.

1. **EL ASPECTO** del personaje se puede cambiar a tope: color, ropa, ojos, dientes...
2. **LOS GESTOS** se hacen con la cruceta y los gatillos. Son más divertidos que útiles.
3. **MOVIMIENTOS:** podemos saltar, empujar y hasta volar.

fes finales que necesitan un poco de "picardía" para ser vencidos.

Pero hay más cosas, además de plataformas y enemigos. Cada dos por tres encontramos objetos que coger. Algunos sólo dan puntos, pero otros sirven para editar a los Sackboy o para crear escenarios. Otro punto interesante de los decorados es que todo se comporta como si fuera real. Las plataformas con ejes se inclinan hacia donde apliquemos más peso, los objetos cilíndricos ruedan, los de tela rebotan... Esto nos permite crear nuestras propias soluciones a cada problema y, encontrar rutas secretas.

→ EL MULTIJUGADOR ES MUY IMPORTANTE. Hasta 4 amigos pueden recorrer los niveles (han de unirse al principio de cada zona) compitiendo por ganar la mayor puntuación o colaborando. De hecho, hay zonas de

SACKBOY →

UNOS MUÑECOS DE TRAPO que se pasan el día saltando son los protagonistas de este juego. No hablan ni tienen un pasado, pero en cuanto empezamos a controlarlos no podemos despegarnos de ellos.



MÁS ALLÁ DEL JUEGO

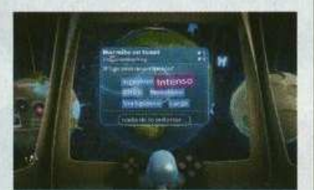
Desde Internet no sólo podemos bajar nuevos accesorios, sino mapas completos creados por los otros usuarios del juego. Por supuesto, bajar estos mapas es gratis. Así funciona el sistema:



BUSCAMOS desde la nave los mapas disponibles. Se agrupan según la calificación que les han dado otros usuarios.



JUGAMOS estos niveles como fases normales. La imaginación de los usuarios da pie a fases tan curiosas como este «Arkanoid».



VOTAMOS después qué tal nos ha parecido: difícil, original... Esto servirá para orientar a los demás jugadores.



LOS DECORADOS están hechos a partir de recortables y juguetes. Los personajes también tienen ese aspecto.



HAY VEHÍCULOS como este globo y el coche de la izquierda, que son imprescindibles para superar ciertos niveles.



LA PERSPECTIVA del juego es la típica de los juegos 2D de siempre, aunque a veces la cámara se acerca o aleja.



EDITAR LOS ESCENARIOS es fácil, pero por si acaso tenemos un tutorial que nos lo cuenta todo paso a paso.



LAS TRAMPAS que hemos de superar son muy variadas. Los Sackboy sólo resisten un impacto o dos, así que tenéis que ser precavidos para no quedaros sin vidas.

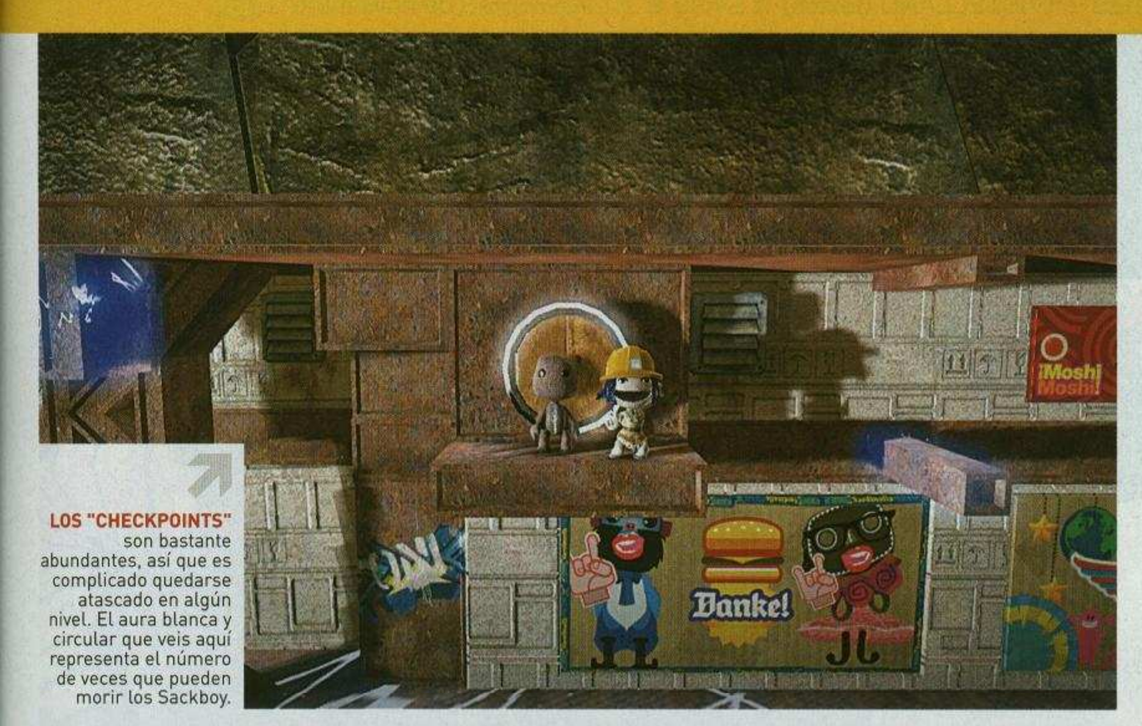
bonus a las que sólo accedemos si cooperamos. Además, los Sackboy interactúan entre sí: podemos agarrarnos a otro, empujar a la vez objetos pesados, etc.

Pero si algo define a este juego es que deja vía libre a nuestra creatividad. Por un lado, podemos modificar al Sackboy a partir de los objetos que hallemos: pelucas, gorros, vestidos, texturas... También podemos mover sus brazos y poner muecas.

→LO MEJOR ES EL EDITOR DE NIVELES. A partir de las "piezas" encontradas en el modo principal, podemos crear nuestras propias fases, con plataformas, decorados y objetos móviles. El margen de personalización es enorme: podemos deformar o cortar los objetos básicos, crear mecanismos y dar un toque personal: escribir mensajes, modificar la luz o pegar una foto que hayamos hecho con la cámara PlayStation Eye son sólo algunas posibilidades. Tras crear nuestros niveles podemos conectarnos a Internet para que todo el mundo los pruebe. Cuanto más juguemos, más piezas tendremos

VESTUARIO

En cualquier momento podemos parar para cambiar el "look" de nuestro muñeco. Podemos combinar la ropa y los accesorios como queramos para crear nuestro propio estilo.



LOS "CHECKPOINTS" son bastante abundantes, así que es complicado quedarse atascado en algún nivel. El aura blanca y circular que veis aquí representa el número de veces que pueden morir los Sackboy.





EL JUEGO DA LAS HERRAMIENTAS PARA CREAR EL NIVEL QUE SE NOS OCURRA



EL MULTIPLAYER permite que hasta 4 amigos superen un nivel de forma simultánea. Sólo pueden entrar al principio de cada nivel, no a la mitad. Se puede colaborar para ganar o pelear por la mayor puntuación.

CRÉALO TÚ MISMO

El editor de niveles que viene incluido con el juego es completísimo y nos permite crear prácticamente cualquier cosa que queramos. Lo verdaderamente divertido del asunto es que, cuanto más avancemos y exploremos en el modo principal, más posibilidades tendremos en el editor. Pero mejor veámoslo con pantallas:



AL JUGAR en el modo Historia obtenemos objetos que van desde pegatinas a personajes o vehículos. Muchos están ocultos.



APLICAMOS esos objetos en el editor. Podemos juntarlos, cortarlos, voltearlos... Un ejemplo: ¡mirad nuestro logo!



EL FONDO también se puede cambiar, así como la música, la iluminación o los mensajes que mostraremos al jugador.

y mayores serán nuestras capacidades creativas. ¡Resulta una opción de lo más estimulante!

→EL APARTADO TÉCNICO PONE EL BROCHE DE ORO: los gráficos son simpatiquísimos, y no os perdáis el original diseño de niveles. La música es marchosa y hay voces de ayuda a cargo de Cristian Gálvez ("Pasapalabra"). Un juego cuidado y original, que os divertirá durante meses.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA CREATIVIDAD** que nos propone, que nos puede mantener atrapados hasta el infinito.

■ **EL SISTEMA DE JUEGO:** plataformeo en estado puro, basado en un motor gráfico de lo más sólido.

lo peor

■ **LOS SALTOS** de los Sackboy se quedan algo cortos a veces. No habría estado tener más margen.

■ **ALGUNAS CANCIONES** no pegan con el escenario en que aparecen, pero no pasa demasiado.

alternativas

Hay poco a su nivel. Si queréis plataformas, la alternativa es **«Ratchet & Clank»** (el juego "físico" o la nueva versión descargable, más corta) o el discretísimo **«Sonic the Hedgehog»**. También está descargable **«Crash Bandicoot»** de PSone. Si os mola eso de editar los escenarios, podéis probar **«Echochrome»** o **«Unreal Tourn. III»**.

■ **GRÁFICOS** Diseños imaginativos, simpáticos y llenos de color. La física es estupenda, pero hay ralentizaciones muy esporádicas. **94**

■ **SONIDO** La música dinámica es divertida en general, aunque un par de canciones no pegan. La voz de Cristian Gálvez resulta muy simpática. **87**

■ **DURACIÓN** Los 8 mundos se superan en 2 ó 3 días, pero volveremos mucho para buscar objetos, retos... Multijugador y editor, casi eternos. **96**

■ **DIVERSIÓN** Las mejores plataformas que hemos visto en meses. Desatar nuestra libertad creativa y ver la de los demás es algo único. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Este juego recupera la esencia de los mejores plataformas 2D. A la vez, reinventa la fórmula al usar un motor físico nunca antes visto en un juego así. El modo principal es sólo la punta del iceberg: el editor de escenarios es el más completo y versátil que hemos visto nunca en una consola y las posibilidades online que abre son casi infinitas. Para colmo, el juego es simpatiquísimo. Es imposible no reírse con él. Si pensabais que ya no se hacen juegos buenos como los de antes, aquí tenéis la respuesta.

■ LUCHA ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: 3 de noviembre ■ 

LA INTENSIDAD de la lucha libre regresa a las consolas. Hay miles de golpes, decenas de modos de juego, todos los luchadores y un apartado técnico muy notable.

SI FUERA MÁS REAL, TE DOLERÍA MUCHO

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2009

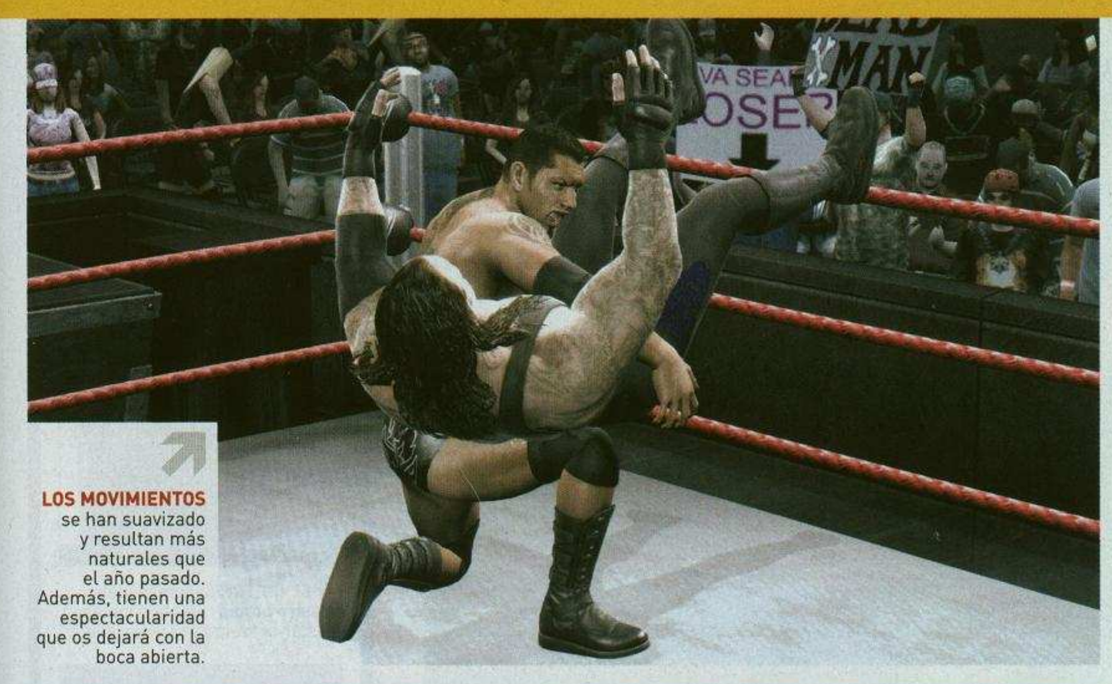
¿Buscas pelea, amigo? Pues tranquilo, no hace falta ni que te levantes del sofá. Ya llega el mejor juego de lucha libre y lo hace con novedades a patadas, nunca mejor dicho.

■ **LA LUCHA LIBRE VUELVE A LA NUEVA GENERACIÓN** con una versión cargada de novedades, empezando por el plantel de luchadores, que se amplía hasta los 64 (con estrellas de la WWE y de la RAW, incluyendo a las divas) e incluye caras nuevas como la del fanfarrón Chris Jericho. Para salir vencedor en estos combates vale todo, desde las llaves asfixiantes hasta las técnicas extremas, como el uso de martillos o palos con pinchos. Todo ello se realiza con sencillas combinaciones de botones y joystick.

→ **HAY NOVEDADES CUANDO SUBIMOS AL RING:** se han eliminado los ocho estilos (gallito, moscardón, sucio, etc.) en los que se dividía a los luchadores el año pasado. Esto supone una gran mejora, ya que las superestrellas están mucho más personalizadas y eso se refleja en sus movimientos. Sí que seguimos teniendo la barra de "momentum", pero ahora al llenarse nos da la posibilidad de ejecutar un movimiento personal (el año pasado era igual para todos los luchadores de cada estilo), lo que también se agradece. La última novedad son los "remates", esos movimientos que dejan KO al rival y que ahora podemos personalizar gracias a un editor.

El apartado de modos de juego también se ha ampliado. Aun-





LOS MOVIMIENTOS se han suavizado y resultan más naturales que el año pasado. Además, tienen una espectacularidad que os dejará con la boca abierta.



EL MODO INFERNO MATCH es una de las novedades. El objetivo es echar al rival fuera de un ring lleno de llamas.



EN EL MODO ONLINE podemos pelear, pero también descargar contenidos nuevos y eventos periódicamente.

SI NO EXISTE, SE CREA

El completísimo editor del juego nos permite personalizar cualquier cosa a la hora de crear un luchador, desde los tatuajes hasta el grosor de las cejas, pasando por los complementos y las cicatrices del cuerpo.



PRIMERO EL CUERPO. Podemos optar por una plantilla o crear desde cero a nuestra nueva estrella de la lucha libre.

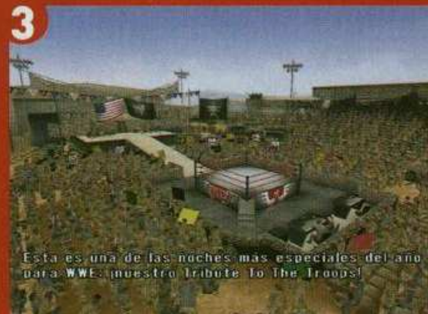


LUEGO EL "LOOK". ¿Un tatuaje en la espalda o una riñonera? Contamos con montones de complementos para elegir.

2



3



CAMINO A LA GLORIA

El modo "Road to Wrestlemania" nos permite vivir como una superestrella.

1. **EL OBJETIVO** es combatir en "Wrestlemania XXIV" y para ello seguimos un intenso calendario.
2. **HAY SIETE LUCHADORES:** El Enterrador, John Cena, Batista, Rey Mysterio, Chris Jericho, CM Punk y Triple H.
3. **LA HISTORIA** se adapta según la estrella que elijamos, e incluso existen finales alternativos según los combates que disputemos.

que se mantienen las decenas de opciones en "Exhibición", se ha incluido uno nuevo, llamado "Inferno Match", que nos encierra en un ring rodeado de llamas con el fin "achicharrar" a nuestro rival y sacarle del cuadrilátero.

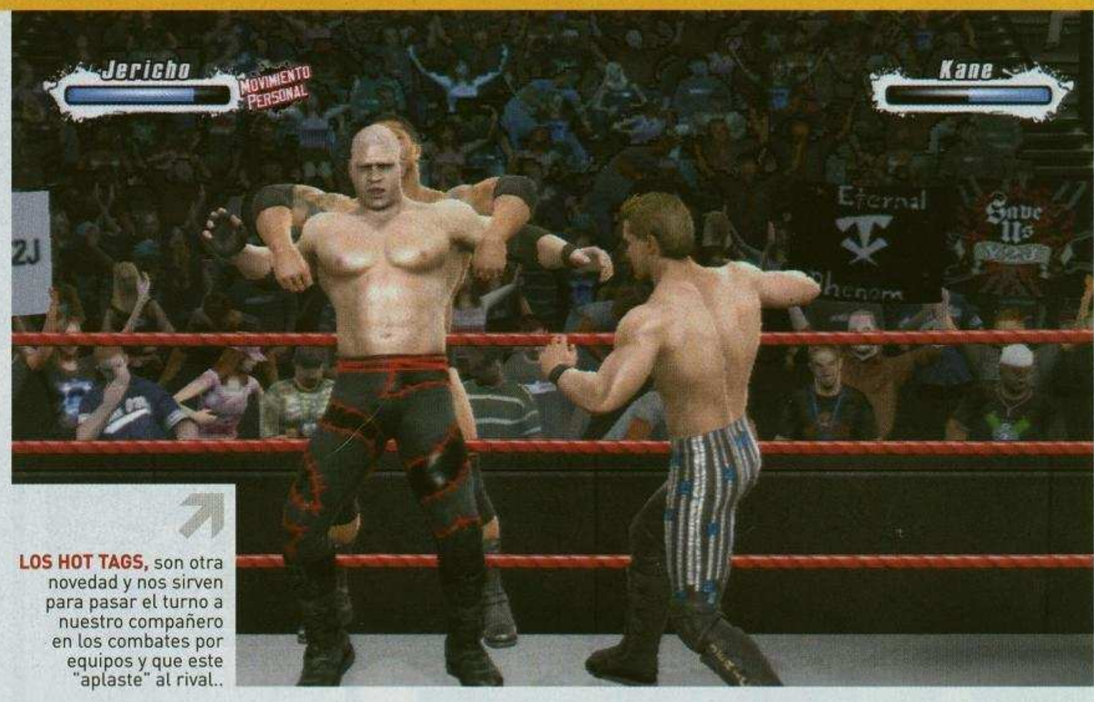
→PERO EL MEJOR ES EL "ROAD TO WRESTLEMANIA", que sustituye a "24/7". En él tenemos a siete superestrellas (Jericho, Enterrador, Cena, Batista, Rey Mysterio...) con las que simular el día a día de un luchador hasta la celebración de "Wrestlemania". Esto implica combatir semana tras semana y los típicos piques entre bastidores. La mejora radica en que, al centrarse en siete personajes, la historia es mucho más específica, tiene finales alternativos ¡y la voz original de los luchadores!

Otro modo a destacar es el "Carrera", en el que elegimos a un "wrestler", de la lista o crea-

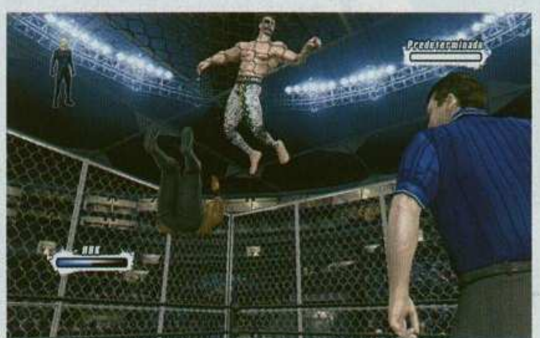


REY MYSTERIO →

En realidad se llama Óscar Gutiérrez, pero todo el mundo le conoce por su "monárquico" nombre. Este mejicano comenzó su carrera como peso Crucero y llegó a ser uno de los mejores dentro de la modalidad Extreme.



LOS HOT TAGS, son otra novedad y nos sirven para pasar el turno a nuestro compañero en los combates por equipos y que este "aplaste" al rival..





■ EL JUEGO APORTA NOVEDADES QUE SE PERCIBEN DESDE EL PRIMER MOMENTO ■



LOS ESCENARIOS están llenos de elementos con los que interactuar y usar como armas, desde los monitores hasta las sillas y los palos de debajo del mismo ring.

REMATANDO LA FAENA

Una novedad de este año con los "Remates", unos movimientos que podemos crear desde cero y aplicar durante los combates para dejar KO a los rivales.



EN EL EDITOR podemos idear nuestro propio remate e incluso ajustar la fuerza y la velocidad.



CADA LUCHADOR TIENE EL SUYO, aunque todos se ejecutan usando el botón de triángulo.



CUANDO EL RIVAL ESTÁ MAL se nos abre la posibilidad de aplicarle uno de estos remates.



SI TENEMOS UN COMPAÑERO, podemos "rematar" al rival con su valiosísima ayuda.

do con el editor, y lo guiamos en su camino hacia el título.

Si nos fijamos en los gráficos vemos que los modelados son sólidos y que los movimientos se han suavizado, aunque es cierto que existen fallos que provocan que "atravesemos" el cuerpo del rival al agarrarle. El realismo se debería haber potenciado con un buen doblaje, pero aun así estamos ante el rey indiscutible de los juegos de lucha libre.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS MODOS DE JUEGO.** Hay decenas y nos permiten hacer prácticamente lo que queramos.

■ **EL APARTADO TÉCNICO** supera al del año pasado y presenta un realismo impactante.

lo peor

■ **NO ESTÁ DOBLADO.** Unos combates con comentarios en castellano habrían sido el no va más.

■ **EL PÚBLICO.** No está bien definido, y en segunda fila se reduce a unos píxeles planos y extraños.

alternativas

Evidentemente, la opción más similar es la edición de 2007, con menos opciones, pero igual de entretenido y ahora muy rebajada. Hace un mes salió **«TNA»**, que dentro del mismo género es bastante menos completo y espectacular. Y si vuestro estilo a la hora de "repartir" es otro, no dejéis de probar **«Soul Calibur IV»**.

■ **GRÁFICOS** Se ha mejorado la fluidez de los movimientos y el modelado de los personajes, que es más sólido y presenta un aspecto más natural. **91**

■ **SONIDO** Las voces no están traducidas (aunque a veces tienen subtítulos), pero los efectos de los golpes y la BSO están a un alto nivel. **84**

■ **DURACIÓN** En "Exhibición" hay decenas de opciones, pero los modos carrera y el juego online alargan la duración del juego en mucho. **91**

■ **DIVERSIÓN** Lo pasaréis en grande peleando con vuestros ídolos en solitario o retando a la gente en los apasionantes combates online. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Los desarrolladores no han optado por el continuismo, y arriesgan eliminando el exitoso modo "24/7" a favor de modos como "Road to Wrestlemania". Entre eso y las mejoras técnicas estamos ante un gran juego de lucha, que hará las delicias de los fans y que también gustará a aquellos que no sigan el mundo de la WWE. Este año le ha salido un competidor con «TNA», pero sin duda el título que nos ocupa es mucho mejor. Si buscáis un juego que os entretenga durante meses más allá del fútbol, esta es vuestra mejor opción.

■ ROCKSTAR ■ VELOCIDAD ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 56,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+

ESTE ARCADE DE VELOCIDAD nos permite realizar las maniobras más arriesgadas al volante de más de 40 coches reales, con los que circulamos por la ciudad de Los Angeles.

TUNING ESTILO HOLLYWOOD

MIDNIGHT CLUB L.A.



Algunos viajan a Los Angeles para visitar el Paseo de la Fama o para convertirse en estrellas de cine, pero nosotros hemos llegado dispuestos a convertirnos en los conductores más rápidos de la ciudad.

■ **CUALQUIER SEMÁFORO DE LOS ANGELES** puede convertirse en la parrilla de salida de una carrera callejera ilegal. ¡Y nosotros no estamos dispuestos a perdernos ni una! Por eso en la nueva entrega de «Midnight Club» nos dedicamos a circular libremente por toda la ciudad, mientras retamos a los demás conductores a cambio de respeto y dinero.

A medida que aumenta nuestra reputación ganamos acceso a nuevas competiciones (que aparecen señaladas en nuestro GPS), mientras que los premios en metálico nos sirven para comprar un total de 45 vehículos (42 coches y 3 motos) que podemos modificar en nuestro garaje.

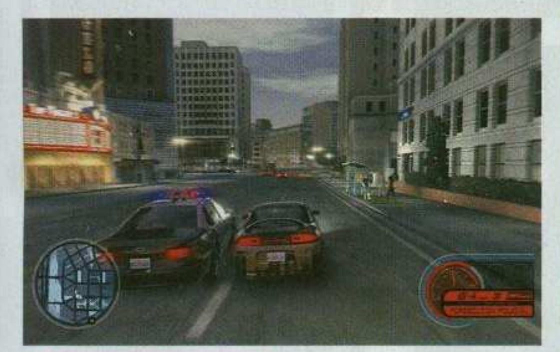
→ **LA VARIEDAD SE IMPONE EN LAS COMPETICIONES.** Podemos elegir entre las típicas carreras por "checkpoints" (que debemos atravesar en un orden determinado) y otras en las que hay que dar varias vueltas a un circuito o simplemente llegar a la meta, con libertad para escoger el itinerario.

El estilo de conducción es completamente arcade: podemos destrozar partes del escenario, saltar y activar el turbo si aprovechamos la aspiración de los coches que van delante. Además contamos con "movimientos especiales" que nos ayudan a librarnos de los rivales más molestos.





LAS CARRERAS ILEGALES pueden surgir en cualquier parte y en cualquier momento, así que tenemos libertad para recorrer una ciudad de más de 20 km cuadrados.



LA POLICÍA NOS PERSIGUE cuando cometemos cualquier infracción: o les perdemos, o tendremos que pagar multa.



EL APARTADO TÉCNICO destaca por la sensación de velocidad, aunque la física no es demasiado realista.

POCOS, PERO POTENTES

El garaje de «Midnight Club» no es muy extenso. Sólo podemos manejar 42 coches y 3 motocicletas, aunque os aseguramos que su estilo es muy diferente, y además se pueden personalizar. Todos son reales y están detallados:



LOS COCHES DISPONIBLES van desde un antiguo Volkswagen Golf a los más exclusivos Mercedes, Audi o Saleen.



TAMBIÉN HAY 3 MOTOS en nuestro garaje, las tres son motos de carretera, esta vez no hay "chopper" ni motos de cross.

2



3



CIUDAD DE ÁNGELES

Nunca habíamos visto una representación tan real de una ciudad en un juego. Esto es L.A.:

1. **EL PLANO DE LA CIUDAD** abarca más de 20 kilómetros cuadrados de superficie, con calles, autopistas y atajos de todo tipo.
2. **LAS ZONAS RECONOCIBLES** como el edificio de Tower Records, Santa Mónica o Sunset Boulevard se han recreado con especial cuidado.
3. **EL CLIMA**, el ciclo de 24 horas, el tráfico aleatorio y los peatones añaden realismo al conjunto.

La policía también ha ganado protagonismo: si nos saltamos los semáforos, atravesamos una zona peatonal o pasamos el límite de velocidad, se lanzarán a por nosotros, lo que puede costarnos una multa y además estropearnos la carrera. Pero si lo que buscáis son emociones fuertes, no podéis dejar de probar el modo online, que nos da la posibilidad de competir con 15 amigos en distintas modalidades y crear nuestros circuitos con un editor. ¡Y también podemos tunear nuestro coche y ponerlo a la venta en la red!.

La recreación de la ciudad de Los Angeles es alucinante. No sólo se conservan los luga-



MUSTANG

EL FORD GT es uno de los coches más lujosos que aparecen en el juego. En total, podemos conseguir 42 coches licenciados y 3 motos, que sólo están disponibles según nuestro nivel de respeto.



LAS CARRERAS ONLINE permiten un máximo de 16 corredores, y se pueden editar, tanto el recorrido como las reglas. También podemos vender por internet nuestros vehículos tuneados.





■ PODEMOS "TUNEAR" NUESTRO VEHÍCULO Y PONERLO A LA VENTA POR INTERNET ■



EL TUNING ha perdido protagonismo respecto a la última entrega. Podemos modificar el aspecto y el rendimiento de los coches, aunque el sistema es más sencillo.

PARA NO PERDERSE

Aunque nuestra principal herramienta en «Midnight Club LA» es nuestro coche, también tenemos acceso a otros "gadgets" que van a facilitar nuestros paseos por la ciudad. Además, el teléfono móvil nos servirá para comunicarnos con otros personajes y descubrir elementos que completan el recién estrenado modo historia.



EL NAVEGADOR GPS se puede consultar en cualquier momento (select) y señala la posición de garajes, retos y gasolineras.



EL TELÉFONO MÓVIL nos mantiene en contacto con otros corredores y nos indica los nuevos retos que surgen.



TAMBIÉN EN PANTALLA podemos ver un indicador sobre los coches de nuestros rivales y los lugares de interés.

▸▸ res más emblemáticos, sino que además el ciclo horario nos permite disfrutar de una iluminación genial. Por otra parte, la sensación de velocidad es perfecta y el sistema de daños cumple.

Puede que su garaje se quede corto, pero «Midnight Club» sigue siendo el juego de carreras urbanas por excelencia. El editor, la inclusión de secuencias y el modo online mejoran aún más su estupendo planteamiento. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA CIUDAD PARECE REAL**, con todas las zonas reconocibles, tráfico, peatones y efectos climáticos.

■ **EL MODO HISTORIA**, la inclusión de vídeos, rivales "con personalidad" y coches patrulla.

lo peor

■ **HAY POCOS VEHÍCULOS** y el catálogo de motos es especialmente reducido (aunque se pueden tunear).

■ **SÓLO SE DESARROLLA EN UNA CIUDAD**, frente a las cuatro de «Midnight Club 3 DUB Remix».

alternativas

La más evidente es **«Burnout Paradise»**, que alcanza un nivel técnico superior, pero que se desarrolla en una ciudad ficticia y que además no dispone de vehículos reales. Además desde la última actualización también cuenta con motos en su catálogo. Como juego de tuning, **«NFS Prostreet»** no está a la altura de **«Midnight Club»**.

■ **GRÁFICOS** La ciudad de LA es gigantesca, y tan detallada que parece real. Los vehículos, que sufren daños, están muy bien recreados. **90**

■ **SONIDO** La banda sonora, con temas licenciados, es cañera, y los efectos de sonido cumplen su función. Las voces están en inglés. **86**

■ **DURACIÓN** Además del modo historia, de más de 10 horas, podemos editar nuestros propios circuitos, jugar online o "tunear" los 45 coches. **90**

■ **DIVERSIÓN** Su estilo desenfrenado y la posibilidad de circular libremente por la ciudad están rematados por una gran variedad de pruebas. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

El cuarto «Midnight Club» pone una ciudad casi real a nuestros pies, y nos permite exprimirla con todo tipo de carreras y competiciones. Es verdad que su catálogo de vehículos parece un poco limitado, pero las opciones de tuning y lo entretenido que resulta ponerse al volante de estas máquinas lo compensa de sobra. Y eso por no hablar de un nivel técnico sobresaliente. Si además jugáis en el multijugador online y le echáis un poco de paciencia al editor de carreras, os aseguramos que tendréis tardes de diversión infinita. .

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ THQ ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (Textos) ■ 66,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 18 

LA GUERRA DE BANDAS en las calles de Stillwater sirve como excusa para una aventura muy adulta que nos ofrece una enorme libertad de acción. Además, podemos configurar casi todos los aspectos.

PANDILLEROS A LA CARTA

SAINTS ROW 2



Para algunos, reinsertarse significa llevar una vida normal después de cumplir condena. Para nosotros se trata de reunir a los miembros de nuestra banda y recuperar el control de la ciudad.

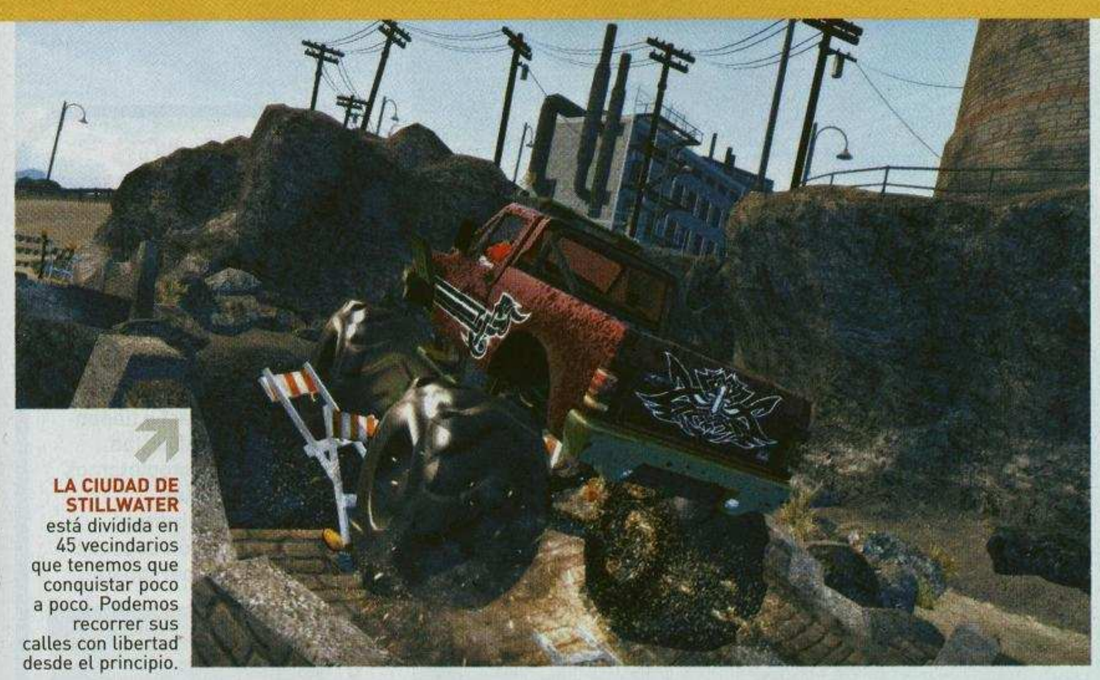
■ **LAS CALLES DE STILLWATER SON UN HERVIDERO** de actividad desde que escapamos de la cárcel. Nuestro protagonista (al que creamos en un editor nada más comenzar) vuelve a la acción 5 años después del primer «Saints Row», y se ha propuesto recuperar el control de la ciudad, por el que luchan 3 bandas rivales.

El desarrollo nos ofrece libertad total: podemos recorrer la ciudad a bordo de cualquier vehículo (desde carritos de golf a helicópteros) y montar batallas campales utilizando armas, de fuego o cuerpo a cuerpo. El modo principal está dividido en misiones a las que sólo podemos acceder si tenemos cierto nivel de respeto.

→ **LAS MISIONES SECUNDARIAS SON LA MEJOR FORMA** de ganarnos ese respeto. El mapa de Stillwater está lleno de trabajitos a los que podemos acceder en cualquier momento. Y aquí es donde «Saints Row 2» marca la diferencia, porque todas estas tareas son muy originales (desde participar en peleas ilegales a "regar" con un camión de desperdicios los barrios pijos o filmar un episodio pirata de la serie "cops") y se dividen hasta en 6 niveles de dificultad.

Para completar estas posibilidades, también tenemos que realizar saltos de especialista en





LA CIUDAD DE STILLWATER está dividida en 45 vecindarios que tenemos que conquistar poco a poco. Podemos recorrer sus calles con libertad desde el principio.



CUERPO A CUERPO podemos usar armas como porras o espadas, o aprender estilos de lucha de cada banda.



LOS ESCENARIOS son enormes, y aunque no son reales, están inspirados en lugares de Nueva York o Los Ángeles.

PELIGRO AL VOLANTE

Podemos afanar cualquier vehículo que se nos ocurra. Coches, motos, embarcaciones y helicópteros sufren daños en tiempo real y muestran sutiles diferencias en el control. También podemos disparar por la ventanilla.



UN CARRO DE EQUIPAJES nos servirá para protagonizar una emocionante persecución por los pasillos del aeropuerto.



EL HELICÓPTERO también se puede controlar con el sensor de movimientos del Sixaxis en la versión de PlayStation 3.





A TU MEDIDA

Podemos modificar casi todos los aspectos de la aventura:

1. **NUESTRO ASPECTO**, sexo, raza y forma de movernos se pueden cambiar, como la ropa y complementos.
2. **EN LOS GARAJES** mejoramos nuestros vehículos, tanto en aspecto como en prestaciones.
3. **EL CUARTEL** de la banda y su estilo se pueden personalizar.

puntos determinados del mapa, podemos comprar propiedades, pintar graffities, luchar por los territorios… un montón de posibilidades que se completan con un multijugador excelente.

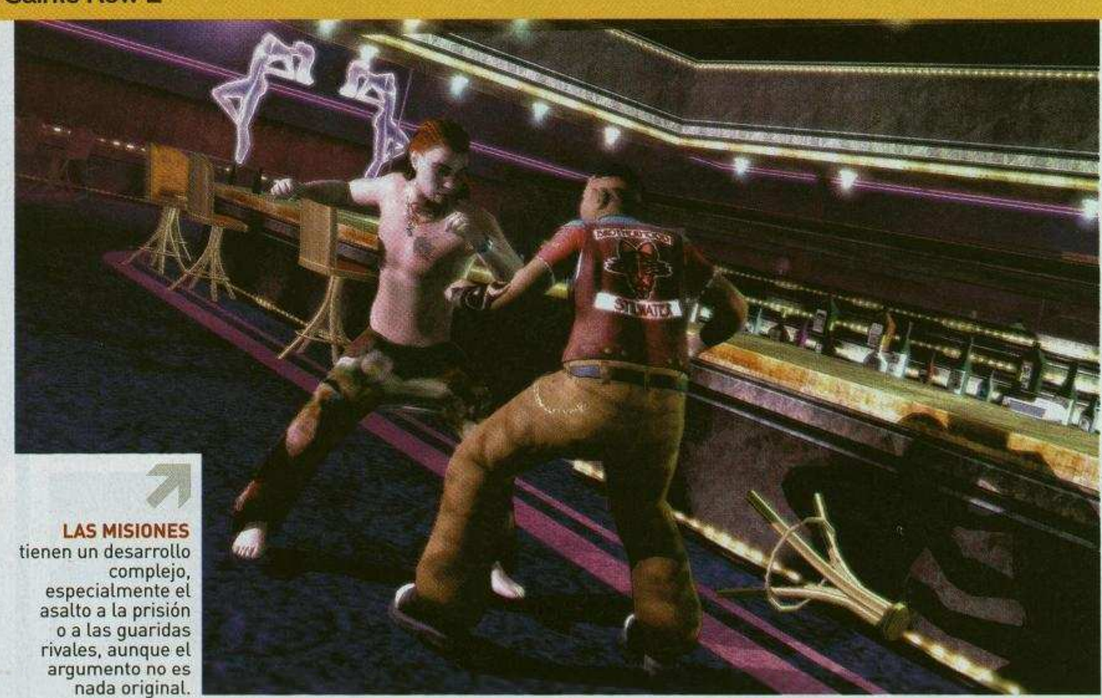
En el modo online podemos optar entre jugar la historia de forma cooperativa (ambos jugadores pueden compartir un vehículo) o enfrentarnos con otros siete amigos en diferentes pruebas, como el "deathmatch", las carreras tradicionales o el "Escort" (una versión gamberra de la guerra de banderas).

→ PODEMOS PERSONALIZAR CADA DETALLE. Lo mismo cambiamos nuestro aspecto en la consulta de un cirujano, que compramos ropas o tuneamos nuestros vehículos. ¡Incluso podemos cambiar la decoración del cuartel de la banda! El "precio" que hay que pagar por tantas



GANGSTER

NUESTRO PERSONAJE se puede configurar a tope (puede ser una mujer) y hasta podemos modificarlo en un cirujano plástico. Su nivel de respeto mejora a medida que cumplimos misiones secundarias.



LAS MISIONES tienen un desarrollo complejo, especialmente el asalto a la prisión o a las guaridas rivales, aunque el argumento no es nada original.





TAMBIÉN PODEMOS JUGAR LA HISTORIA EN EL MODO COOPERATIVO POR INTERNET





CONQUISTAR LOS 45 barrios de Stillwater (izqda) requiere tiempo. Para tomar cada uno de ellos, tendremos que asaltar un edificio controlado por la banda rival, a la derecha.

TRABAJOS SECUNDARIOS

Para aumentar el nivel de respeto, primero tenemos que cumplir trabajos secundarios. Estas tareas son muy variadas (desde carreras a fraudes al seguro o trabajo de guardaespaldas) y tienen 6 niveles de dificultad cada una. Si completamos todos los niveles, además, recibiremos una bonificación especial para nuestro personaje:



EL VENGADOR SÉPTICO consiste en vaciar las aguas residuales de un camión cisterna sobre los edificios más pijos del barrio.



RECOGEMOS "SEÑORITAS" para que trabajen en nuestro barrio. Tendremos que robárselas a las demás bandas de delincuentes.



TAMBIÉN TRABAJAMOS EN TV en una parodia de "Cops" en que tenemos que mostrar brutalidad policial para lograr audiencia.

opciones es un apartado técnico flojo, con texturas planas y un efecto borroso.

«Saints Row 2» se destaca así como el juego más gamberro e irreverente del género. La originalidad de sus misiones secundarias, el humor negro para adultos y la posibilidad de modificarlo todo nos han cautivado. Sin embargo, sus fallos técnicos le impiden alcanzar el nivel de «GTA IV», su principal rival.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL EDITOR** nos permite configurar nuestro personaje, tunear coches o decorar nuestra "guarida".
- **EL MULTIJUGADOR**, tanto el modo historia en cooperativo, como la pelea de bandas para 8 jugadores.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** se queda un poco justo, con texturas planas, "popping" y efecto borroso.
- **NO ES MUY ORIGINAL**, y casi todas las misiones están basadas en lo que hemos visto en otros juegos.

alternativas

«GTA IV» es uno de los mejores juegos de la historia, y supera a **«Saints Row 2»** en todos sus aspectos (salvo por la ausencia de modo cooperativo). Con una ambientación bélica, pero el mismo "rollo desenfadado" también tenéis **«Mercenaries 2»**, que no es tan variado como **«Saints Row»**, aunque es superior técnicamente.

GRÁFICOS Stillwater es enorme, y casi todo se puede personalizar, aunque las texturas no están muy detalladas y tiene algunos fallos. **80**

SONIDO Vais a alucinar con la selección de temas de la banda sonora, dividida en 10 emisoras. Las voces (en inglés) tampoco están nada mal. **89**

DURACIÓN Además del modo historia, que supera las 30 horas, tenemos centenares de misiones secundarias, locales que comprar, etc. **93**

DIVERSIÓN Las opciones de edición y las misiones desenfadadas son geniales, por no hablar de los modos multijugador "versus" o cooperativo. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Las aventuras mafiosas nunca habían tenido un estilo más gamberro. Es verdad que «Saints Row 2» no tiene un argumento demasiado elaborado, o que su apartado técnico muestra algunos fallos, pero resulta tremendamente divertido. Además, podemos personalizar hasta el último detalle a nuestro gusto, y cuenta con un modo multijugador interminable, cooperativo o versus. En definitiva, es un gran juego, aunque se ha quedado a un paso de la genialidad por sus limitaciones técnicas.

■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 

1


2


3




SALTOS, PUZLES Y ACCIÓN nos esperan en la nueva aventura de Wario, que une un desarrollo clásico con un montón de habilidades y un original control.

MUCHO MÁS QUE SALTOS

El planteamiento varía bastante de un nivel a otro, pero básicamente esto es lo que tenemos que hacer en ellos:

1. **SALTAMOS** de plataforma en plataforma mientras esquivamos todo tipo de peligros y enemigos.
2. **USAMOS HABILIDADES**, como lanzar objetos, reptar o introducirnos en cañones para avanzar. En todos ellos hay que mover o agitar el mando de Wii.
3. **AL FINAL DEL NIVEL** salta una alarma y nos toca regresar a toda velocidad al principio antes de que se acabe un contador de tiempo.

UNA AVENTURA "AGITADA"

WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION

La búsqueda de un tesoro ha llevado a Wario a jugarse el tipo ¡en una dimensión paralela! ¿Os atrevéis a acompañarle?

■LA DIMENSIÓN AGITADA ESTÁ EN PELIGRO. Un temible villano, conocido como Rey Agitador, ha robado su tesoro más preciado: un saco del que brotan monedas de oro. No contento con esto, el tipo ha raptado también a su reina. Esta historia ha llegado a los oídos de Wario que, dada su enorme "afición" a los tesoros, ha puesto rumbo hacia tan remoto lugar con el fin de hacerse con el saco y, si se tercia, rescatar a la princesa. Para lograrlo tiene que visitar 5 continentes distintos, que están divididos en varias fases cada uno. En ellas, nuestro "héroe" tiene que echar mano de todos sus recursos para llegar victorioso al final de la aventura.

→LAS HABILIDADES DE WARIO SON ENORMES, y que es capaz de balancearse en cuerdas, agarrar a los enemigos… ¡y hasta pilotar un submarino! Hay que conocer muy bien todos sus movimientos, ya que el planteamiento de las fases nos obliga a menudo a realizar una determinada acción para poder seguir avanzando, como por ejemplo aturdir a un enemigo y lanzarlo contra un interruptor. El original sistema de control le da mucha "vidilla" a este desarrollo:

WARIO

El enemigo de Mario es el protagonista de esta aventura, en la que nos muestra su lado más malévolo, pero el más divertido al mismo tiempo.





LOS ESCENARIOS nos llevan a lugares tan dispares como un Egipto paralelo, una mina, la sabana o un barco pirata.



EN UN SUBMARINO surcamos las profundidades en algunos niveles. Se maneja inclinando el mando hacia los lados.



LOS ENEMIGOS FINALES nos hacen vivir situaciones muy divertidas. A este hay que perseguirle y golpearle montados en ese... "cacharro".





HABILIDADES "WARIADAS"

Wario es capaz de realizar un montón de movimientos especiales que le permiten superar las situaciones más dispares. En todas ellas tenemos que inclinar o agitar el mando, ya sea para dirigir un lanzamiento o para mantener el equilibrio.



LANZAR OBJETOS es muy útil. Se ajusta la dirección inclinando el mando hacia el lugar preciso.



GOLPEAR EL SUELO sirve para hacer caer objetos lejanos. Se realiza agitando el mando.



CONDUCIR "MONOCUBOS" es todo un ejercicio de equilibrio. ¡Hay que moverse con cuidado!

jugamos con el Wiimote en horizontal, manejamos a Wario con la cruceta, saltamos y golpeamos con los botones "1" y "2", y realizamos las acciones especiales agitando o inclinando el mando.

Los gráficos están íntegramente realizados en 2D, y destacan por su enorme colorido y el genial diseño de personajes y escenarios, que parecen sacados de una película de dibujos animados. ¡Diversión en estado puro!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

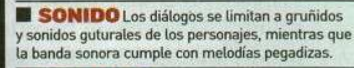
- **EL VARIADO DESARROLLO** combina de forma magistral los puzles con las plataformas.
- **EL CONTROL** es tan original como eficaz, y hace que manejar a Wario sea toda una delicia.

lo peor

- **POCAS FASES.** Si pasamos de las misiones extra es posible terminar la aventura en poco tiempo.
- **LA BAJA DIFICULTAD** hace que superar las fases sea pan comido para los jugadores experimentados.

alternativas

Con un estilo parecido, pero incluyendo elementos en 3D, tenemos **«Super Paper Mario»**, que es más completo. Siguiendo con la estética de "dibujos", **«Okami»** tiene pocas plataformas pero un guión y estilo geniales. Más "plataformeros", pero ya en 3D, tenéis el gran **«Super Mario Galaxy»** y **«Crash Lucha de Titanes»**.



- **GRÁFICOS** Son en 2D, con un buen diseño de personajes y enemigos. Los escenarios siguen la misma línea, aunque son algo repetitivos. **86**
- **SONIDO** Los diálogos se limitan a gruñidos y sonidos guturales de los personajes, mientras que la banda sonora cumple con melodías pegadizas. **81**
- **DURACIÓN** Completar todas las fases lleva unas 6 horas, pero luego hay un montón de misiones extra y tesoros ocultos en los escenarios. **84**
- **DIVERSIÓN** Su desarrollo combina a la perfección saltos, puzles y acción, y consigue que no podamos dejar de jugar hasta terminarlo. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

La nueva aventura de Wario ha conseguido unir en un mismo título el espíritu de los plataformas de toda la vida con un desarrollo muy variado. Y es que los niveles no consisten sólo en avanzar y dar saltos, sino que tenemos que hacer uso de las habilidades de Wario para hacer frente a todo tipo de situaciones. Además, el originl sistema de control y sus coloristas gráficos ponen la guinda. Los únicos puntos negativos son la corta duración de la historia y una dificultad un tanto baja, pero aun así, sigue siendo muy divertido.

■ AVENTURA ■ MICROSOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanz.: 24 de octubre ■ 

LA DECADENCIA DE LOS HÉROES en la Europa del s. XVIII sirve como marco inicial a una aventura en la que debemos convertirnos en uno de ellos y abrirnos paso a través de decisiones.

COMO LA VIDA MISMA

FABLE II



Imagina empezar una vida nueva sin salir de casa, sin perder tu trabajo ni a tu novia. ¿Te interesa? Pues este es tu juego.



■ **TAN GRANDE COMO QUIERAS HACERLO.** Así podríamos definir la secuela del juego de Peter Molyneux (responsable de títulos como «Popolous» o «Black & White»), una aventura con toques de rol y acción en tercera persona que basa su principal atractivo en la libertad de decisión. Imaginaos por un momento una vasta región europea del siglo XVIII, en plena revolución industrial, donde debéis crecer hasta convertirnos en un héroe. Armados con una espada y una ballesta, la forma de hacerlo dependerá de vuestras decisiones. Cada acción tendrá sus consecuencias directas.

¿Preferiréis labraros un buen nombre encontrando empleo, ayudando a quién lo necesite y formando una respetable familia o lo haréis mejor abriéndoos paso como ladrones, capturando esclavos y practicando la poligamia? La vida que veis en vuestra pantalla la moldeáis a vuestro antojo.

→ **LA TRAMA ARGUMENTAL ES FIJA** y se desarrolla de forma independiente a nuestro comportamiento en el juego. Para desvelar los misterios que esconde el mundo de Albión, contamos básicamente con la compañía de un leal perro y nuestras habilidades con las armas y hechizos. Al derrotar enemigos conseguimos puntos de experiencia y los intercambiamos por nuevas habilidades. En los pueblos y ciudades podemos además comprar armas, vestimenta y objetos. Mientras avanzamos cumpliendo misiones y visitando templos o mazmorras, la vida se abre paso en «Fable II». A nivel técnico,





EL SISTEMA DE COMBATE es sencillo. Basta con encarar a un enemigo y podremos atacarle con nuestra espada, arma de fuego o magia. Hay combos y críticos.



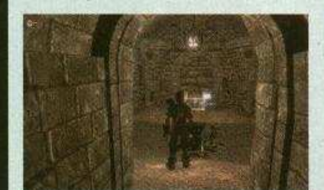
LAS DECISIONES serán una constante a lo largo del juego. ¿Conseguir dinero con un empleo o robando? Tú decides.



LA EXPERIENCIA se divide en esferas de fuerza (azules), habilidad (amarillas), voluntad (rojas) y generales (verdes).

NUESTRO FIEL AMIGO

Desde que somos niños nos acompañará un can que será uno de los pilares de la aventura. Podremos enseñarle todo tipo de tácticas de rastreo y poses para convertirlo en el mejor de los sabuesos. También tendremos que cuidarlo.



LOS TESOROS son mucho más fáciles de encontrar si está nuestro perro cerca. Se pondrá a ladrar si olisquea uno.



LA PALA nos permite desenterrar objetos que nuestro amigo ha encontrado. Si le adiestramos, su valor será mayor.





¿BUENO O MALO?

Hay elementos fijos aparte de la moralidad constante:

1. **LA EXPLORACIÓN** se acompaña de un hilo luminoso que nos marca el camino más rápido para llegar a nuestro destino.
2. **LA INTERACCIÓN SOCIAL** será clave para comprar, vender, ganar dinero y respeto.
3. **LOS COMBATES** nos ayudan a ganar experiencia.



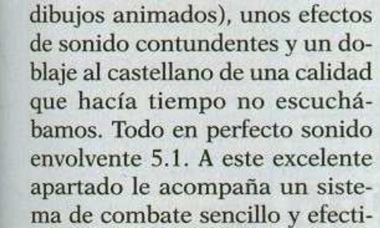
nos encontramos con gigantescos escenarios llenos de color y criaturas de excelente diseño (con un toque que recuerda a los dibujos animados), unos efectos de sonido contundentes y un doblaje al castellano de una calidad que hacía tiempo no escuchábamos. Todo en perfecto sonido envolvente 5.1. A este excelente apartado le acompaña un sistema de combate sencillo y efectivo (basta con encarar a un enemigo para atacarle) y una rueda de "emoticonos" para interactuar con los habitantes de Albión.

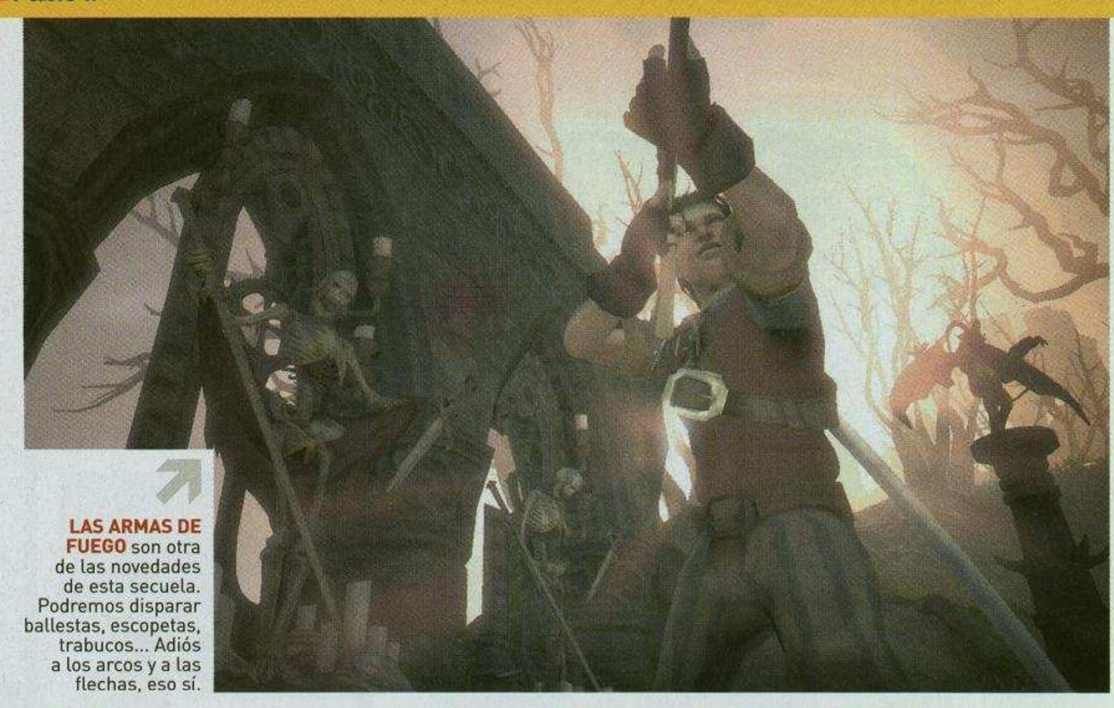
→ LA DURACIÓN ES CASI INFINITA.

Si bien la aventura principal puede sumar unas 15-20 horas, si tenemos en cuenta todas las posibilidades sociales, misiones

HEROÍNA

LA PRIMERA NOVEDAD respecto al primer «Fable» será la posibilidad de elegir el sexo de nuestro protagonista nada más comenzar la aventura. Lejos de ser una elección sin importancia, marcará nuestra interacción con el mundo del juego para siempre.





LAS ARMAS DE FUEGO son otra de las novedades de esta secuela. Podremos disparar ballestas, escopetas, trabucos... Adiós a los arcos y a las flechas, eso sí.





■ «FABLE II» DOBLA EN EXTENSIÓN Y POSIBILIDADES A SU PREDECESOR ■





EL APARTADO TÉCNICO es una delicia. Los escenarios se ven afectados por las transiciones entre el día y la noche (izquierda) y efectos metereológicos (derecha).

COMO EN LA VIDA REAL

Las posibilidades de relacionarnos con el resto de habitantes son grandes y necesarias si queremos progresar dentro del juego. Entre algunas de las muchísimas opciones que encontramos en «Fable II» está la de casarnos varias veces (incluso con personas del mismo sexo), tener hijos, abandonarlos, montar "fiestas" multitudinarias...



LA RUEDA DE "EMOTES" nos permite mostrarnos cordiales o toscos. Si queremos descuentos o buena fama, opta por lo primero.



LOS GESTOS Y POSES hacen subir o bajar las variables de los personajes. Amor, odio, miedo... A cada habitante le gusta una cosa.



EL COQUETEO puede terminar en el matrimonio y los hijos. Eso sí, primero necesitas un anillo y una casa donde alojarte.

secundarias y objetos ocultos que encontrar, puede llegar al centenar. Además, el juego incorpora un modo on-line cooperativo para hasta dos jugadores que potencia aún más este aspecto. Los puntos negros de «Fable II» los encontramos en el manejo de una gran cantidad de variables, que llega a romper el ritmo del juego. La aventura requiere tiempo y paciencia, pues es tan difícil de abarcar como la vida misma...

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO**, una lección de lo que Xbox 360 puede ofrecer. El doblaje, de lo mejorcito.

■ **LAS POSIBILIDADES**, que no paran de aumentar tanto en combate como en decisiones.

lo peor

■ **MANEJAR LAS VARIABLES** que hacen evolucionar el estatus del personaje es una tarea casi titánica.

■ **LA ACCIÓN** a veces brilla por su ausencia, con escenarios grandes pero un poco vacíos.

alternativas

Hay pocos juegos en Xbox 360 que ofrezcan las posibilidades de juego de «Fable II». Lejos de la aventura convencional y basándonos en la posibilidad de decisión, lo más parecido es **«GTA IV»**. Si nos vamos a terrenos del rol y la acción, su sistema de combate nos recuerda a **«Viking»**. Su profundidad es propia de **«Mass Effect»**.

■ **GRÁFICOS** Hacía tiempo que no nos encontrábamos con un juego tan sólido y bonito. 10 veces mayor que su predecesor, que ya es decir. **93**

■ **SONIDO** El doblaje es de una calidad asombrosa y los efectos de sonido contundentes. La banda sonora acompaña a la perfección. **93**

■ **DURACIÓN** 20 horas para el modo principal. Desvelar todos los secretos del juego puede llevar más de 100. Con online cooperativo. **94**

■ **DIVERSIÓN** Si sois pacientes y conseguís manejar todas las variables que ofrece el juego, disfrutaréis de lo lindo. Requiere tiempo. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Hay que ver lo que tenía entre manos Peter Molyneux. Fiel a sus anteriores juegos, nos presenta una secuela vitaminada de «Fable», con todos sus aspectos potenciados y con un resultado con más luces que sombras. Y es que, además del excelente apartado técnico, nos encontramos con un sistema de combate sencillo y efectivo. Tan sólo nos falta más acción y aventura en vez de interacción social y toma de decisiones, pero la gracia del juego está en la forma en la que evoluciona el héroe. Tan ambicioso que asusta.

■ SHOOT ´EM UP ■ UBISOFT ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 23 de octubre ■ 16+

LA ACCIÓN NO CESA en África, un territorio en plena guerra civil donde hemos de buscar a un peligroso traficante. Tenemos muchas armas, vehículos y aparatos de exploración.

EL ÚLTIMO GRITO EN TIROS

FAR CRY 2



El objetivo aquí es cazar por sorpresa a un peligroso traficante, pero la sorpresa nos la vamos a llevar nosotros al descubrir uno de los juegos de disparos más realistas que existen.



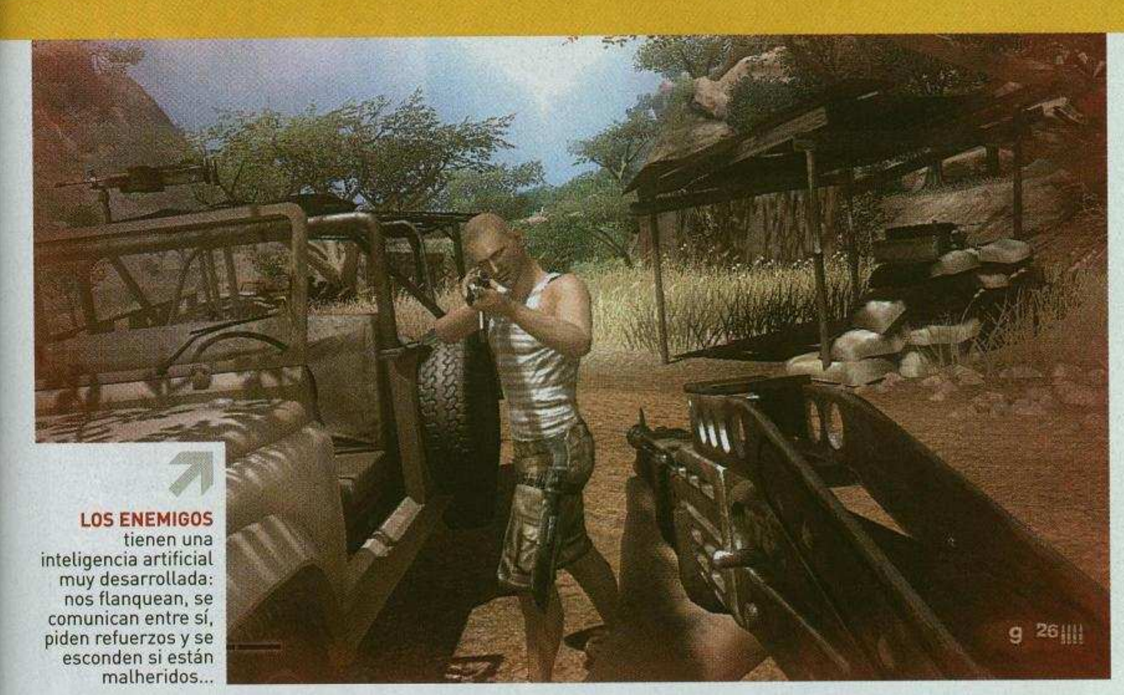
■ **LA SABANA AFRICANA ESTÁ EN LLAMAS** a causa de la guerra entre dos facciones, la APR y la UFLL, que luchan por hacerse con el control. En mitad de todo parece estar un traficante llamado El Chacal, que facilita armas a ambos bandos. En este juego tomamos el papel de un mercenario que acaba de llegar a la región con la misión de darle caza. No somos un personaje en concreto, sino que al principio hemos de elegir entre 9 distintos. Esto no afecta al desarrollo, pero cada mercenario tiene un pasado distinto que podemos conocer. Nada más llegar a la región descubrimos que hemos contraído la malaria. Así pues, tenemos que lidiar con esta enfermedad a base de tomar pastillas.

→ **EL DESARROLLO** es similar al del anterior «Far Cry Instincts», aparecido en Xbox y en Xbox 360. Hay un entorno abierto en el que nos podemos mover con libertad. Podemos atacar a los enemigos frontalmente, pero también es posible cogerlos por sorpresa y matarlos en silencio. Hay 4 tipos de armas: un cuchillo, armas de fuego de una mano, de dos manos (escopetas, ametralladoras) y armas especiales (rifles, lanzacohetes). Hasta aquí, nada nuevo. Pero pronto descubrimos por qué este título es diferente. Para empezar, tenemos una extensión de 50 km cuadrados para recorrerlos a placer. Pero con un escenario tan grande podríamos perdernos, así que hay un mapa y un GPS, así como muchos vehículos. Eso sí, las distancias a recorrer son amplias.

→ **LAS MISIONES** que hemos de cumplir también difieren. En este caso hemos de ir al cuartel general de la APR o la UFLL para







LOS ENEMIGOS tienen una inteligencia artificial muy desarrollada: nos flanquean, se comunican entre sí, piden refuerzos y se esconden si están malheridos...



LAS ARMAS abarcan todas las distancias. Podemos mejorarlas y ganar muchas nuevas en misiones extra.



LOS JEFES DE LAS FACCIONES nos proponen misiones a cambio de diamantes. Todo con tal de llegar hasta El Chacal.

IMITANDO LA REALIDAD

Este juego trae innovaciones en los duelos que resultan sorprendentes. No son solo virguerías técnicas, sino que también afectan al desarrollo de los tiroteos. Muchos de estos detalles os sorprenderán al jugar, pero aquí van algunos:



EL FUEGO se propaga si hay hierba o árboles cerca. Las cabañas pueden venirse abajo a causa del incendio.



LAS HERIDAS CRÍTICAS se curan mediante "cirugía improvisada". Se necesitan unos segundos, así que es mejor ponerse a cubierto.





SAFARI SEGURO

Contamos con muchas herramientas para hacer más cómodo el viaje.

1. **EL MAPA Y EL GPS** se pueden desplegar en cualquier momento.
2. **DESDE EL MÓVIL** recibimos llamadas de los colegas, que nos proponen misiones alternativas.
3. **LOS COLEGAS** nos ponen a salvo si caemos en combate, pero nosotros también hemos de ayudarlos si son ellos los que resultan heridos.

que nos asignen tareas (básicamente, cada bando quiere hacer la puñeta al otro) como eliminar a personas o poner bombas en estructuras. Según la facción a la que ayudemos (podemos pasar de una a otra) ganamos acceso a determinadas misiones. Además, a lo largo del juego entramos en contacto con "colegas" que no están en ningún bando y que nos proponen formas alternativas de superar cada misión. Algunos de estos colegas nos ayudan si los enemigos nos derriban. Pero claro, ellos también pueden caer y entonces hemos de decidir si sacrificar un botiquín para salvarle o lo dejamos morir.

→ ESTE REALISMO se muestra en muchos otros momentos: hemos de operarnos si tenemos heridas graves, podemos arreglar los vehículos defectuosos o lanzar bengalas si estamos en apuros... El motor gráfico Dunia hace posibles, además, unos escenarios y efectos (de fuego, agua o luz) asombrosos, que afectan a la jugabilidad. Por ejemplo, podemos generar incendios que se extiendan por la hierba y alcancen una cabaña, la cual se hará pedazos. Como re-

MERCENARIO

HEMOS DE ELEGIR entre 9 ex-soldados para dar caza al traficante. Los que no usemos serán personajes secundarios en el juego.



LAS EXPLOSIONES son, posiblemente, las más convincentes que hemos visto en un juego. Podemos encadenar varias y usarlas para destrozar vehículos o estructuras.



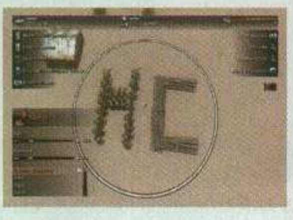


DIVERSIÓN EN ÁFRICA

El desarrollo del juego es abierto, pero podéis optar por ir "a saco" a por las misiones principales del modo Historia. Pero ojo, en ese caso os perderíais un montón de tareas secundarias que son de lo más entretenidas. Las más interesantes son las que os mostramos aquí:



EXPLORAR en busca de diamantes (para comprar armas) y casas francas donde descansar resulta fundamental.

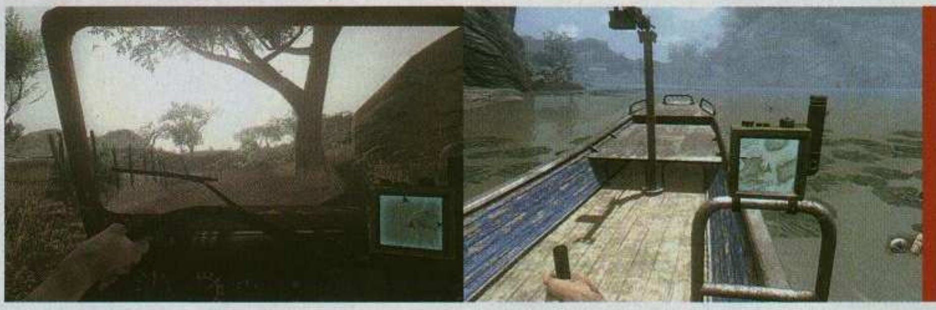


EL EDITOR de mapas es completo e intuitivo. Podéis incluir vehículos y estructuras, moldear todo el terreno...



EL MULTIJUGADOR (red local e Internet) es muy completo. Al ganar partidas subimos de rango y obtenemos recompensas.

LA LIBERTAD DE EXPLORACIÓN Y EL REALISMO CARACTERIZAN AL JUEGO



LOS VEHÍCULOS son principalmente de tierra, como los Jeep o los "buggys" (izq). Para los ríos tenemos lanchas (der.) algo lentas. Las alas delta para planear son más escasas.

mate, el multijugador (con un completísimo editor de niveles) tiene 4 tipos de juego que os entretendrán por semanas: Duelo a Muerte normal o por equipos, Consigue el Diamante (un "captura la bandera") y Sublevación (conquista de territorio). El resultado es un juego muy cuidado y completo. Eso sí, no esperéis ganar poderes como en la primera parte, aquí lo que impera son los tiroteos realistas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL REALISMO de las batallas convence y a la vez es compatible con la fluidez de las partidas.

EFECTOS GRÁFICOS como la propagación del fuego o los propios escenarios, que son asombrosos.

lo peor

LA GENERACIÓN DEL ENTORNO es brusca a veces y los tiempos de carga son largos.

LAS DISTANCIAS a veces son demasiado largas. Un mayor número de vehículos habría estado bien.

alternativas

«Far Cry Instincts: Predator» salió en Xbox 360. El desarrollo era largo y, aunque a nivel técnico ha quedado atrás, tiene un prota con poderes que cambia mucho el juego. Otro título realista con un gran multijugador es **«Call of Duty 4»** (ambas consolas), pero es más lineal. Ojo también a los futuristas **«Halo 3»** (360) y **«Resistance»** (PS3).

GRÁFICOS Los escenarios son muy realistas y amplios y hay efectos sorprendentes. Una pena que los fondos se generen de golpe. **94**

SONIDO Las voces en castellano están bastante conseguidas. La música dinámica resulta muy apropiada, aunque se repite bastante. **85**

DURACIÓN Lo principal nos puede llevar unas 20 horas, pero hay muchas misiones extra. Si a eso le sumamos el multijugador y el editor... **95**

DIVERSIÓN Es uno de los "shooters" más realistas e inmersivos que hemos jugado. Los recorridos y los tiempos de carga son algo pesados. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Este título muestra que no estaba todo inventado en el género y que falta mucho para tocar el techo técnico de estas consolas. A veces tenemos que "lidiar" con tiempos de carga largos o con un "popping" notorio, pero es un precio a pagar a cambio de un título excelente. Su duración es altísima, los gráficos sorprenden y tiene un multijugador de aúpa. Lo mejor es un desarrollo que nos transporta con realismo al corazón de África. Por su planteamiento más lento, no gustará a todos, pero es una experiencia que hay que probar.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 



EL DESTINO DEL MUNDO está en las manos de varios héroes. ¿Estáis listos para combatir por turnos y convertiros en una leyenda de bolsillo?

CUENTOS ASOMBROSOS

DRAGON QUEST CAPÍTULOS DE LOS ELEGIDOS

Guerreros, mercaderes, princesas "marimacho"... Si eres de los que te crees con personalidad múltiple, este es tu cartucho.



UNA AVENTURA POR PARTES

En cada uno de los seis episodios tenemos que cumplir con objetivos:

1. **COMBATIR Y PROGRESAR** con nuestros personajes. Cada uno cuenta con sus aliados y características de batalla (más fuerza o magia).
2. **EQUIPARNOS BIEN,** gastando nuestras monedas de oro en las mejores armas y armaduras.
3. **HABLAR Y RESOLVER PUZLES,** conversando en las aldeas y atravesando las mazmorras.

HÉROE →

Toda aventura tiene un héroe. Aunque a lo largo del juego manejamos a varios personajes, "El Elegido" es este joven muchacho que decidirá el destino del mundo.

■ **REGRESA EL ROL MÁS TRADICIONAL.** Con 18 años a sus espaldas, esta clásica aventura por turnos de NES debuta por fin en Europa. Y lo hace por la puerta grande, con una conversión a NDS que presenta como novedades más destacables un potente motor gráfico 3D y un completo uso de las dos pantallas. La aventura está dividida en cinco capítulos independientes en los que iremos controlando a diferentes héroes para reunirlos a todos en un épico episodio final.

La mecánica y el desarrollo son bastante simples. Nuestros personajes progresan y se hacen más fuertes a medida que ganamos puntos de experiencia y los equipamos con armas más poderosas. También contamos con magias y todos los elementos que no pueden faltar en un juego del género: aldeas, un gigantesco mapa que explorar, mazmorras, puzles...

→ **LA DIVISIÓN POR EPISODIOS ES LA CLAVE DEL JUEGO.** Este aspecto se convierte en un arma de doble filo, ya que por un lado ofrece una mayor variedad argumental y de control de personajes, pero nos condena a comenzar de cero cada vez que finaliza una trama, haciéndolo algo repetitivo. Técnicamente no hay peros: los diseños de Akira Toriyama lucen un





LA LOCALIZACIÓN AL CASTELLANO cuenta con 13 dialectos regionales que se han adaptado a la perfección.



LAS OPCIONES DE COMBATE dependen de las habilidades de cada héroe. Aumentan al ganar puntos de experiencia.





LA DOBLE PANTALLA permite disfrutar del motor gráfico 3D en todo su esplendor. Hasta podemos rotar el escenario.

ELEMENTOS CLÁSICOS

En «Dragon Quest» nos encontramos con aspectos que recuerdan a «Final Fantasy» y otros más al estilo «The Legend of Zelda». La mezcla resulta encantadora y funciona de forma convincente.



EL INVENTARIO resulta bastante sencillo de manejar. Podemos transferir objetos entre los distintos personajes.



EL MAPEADO cuenta con aldeas, cuevas, castillos y algunas sorpresas escondidas. Por la noche es más peligroso.



EN LOS SANTUARIOS podemos contar con beneficios como la curación o la resurrección... pero pagando, que ni eso sale gratis.

EL PASO DEL TIEMPO



LAS ALDEAS muestran todo su esplendor al mediodía. Es cuando todas las tiendas y casas están abiertas.



LA TRANSICIÓN ENTRE EL DÍA Y LA NOCHE es muy importante. A veces, habrá que esperar a que anochezca.

aspecto estupendo y las melodías orquestadas de Koichi Sugiyama acompañan a la perfección. El sistema de combate resulta ágil e intuitivo, aunque quizás demasiado básico (su verdadero potencial llega en el episodio final, cuando podemos establecer tácticas). Aun así, «Dragon Quest» no defraudará a nadie y se convierte en la excusa perfecta para iniciarse en una de las sagas de rol más emblemáticas de todos los tiempos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA NUEVA ESTÉTICA**, con coloridos gráficos en 3D y excelentes diseños de monstruos y personajes.

■ **EL CARISMA** de la aventura, con buenas dosis de humor que encima llegan en excelente castellano.

lo peor

■ **EMPEZAR DE CERO** cada episodio se vuelve una tarea algo frustrante y repetitiva.

■ **EL SISTEMA DE COMBATE** no llega a desatar todo su potencial hasta el final del juego.

alternativas

Si hay que buscar un rival a **«Dragon Quest»**, ese es, sin duda, **«Final Fantasy»**. Con planteamientos más o menos similares, los que busquen un juego de rol más profundo deben probar **«FF IV»**, una auténtica obra maestra. Si queréis indagar más en el universo de **«Dragon Quest»**, también tenéis el notable **«DQ Monsters: Joker»**.

■ **GRÁFICOS** Un uso del color exquisito, diseños de personajes, enemigos y mazmorras más que notables... Todo en unas geniales 3D. **90**

■ **SONIDO** Las partituras originales se han orquestado para la ocasión y acompañan perfectamente a la aventura. No bajan el listón. **85**

■ **DURACIÓN** Los cinco episodios más el epílogo no se hacen demasiado largos para lo que estamos acostumbrados. Suman unas 20 horas. **86**

■ **DIVERSIÓN** El sistema de combate es sencillo y funciona a la perfección (sobre todo al final) pero comenzar de cero cada capítulo... **83**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Esperábamos con impaciencia este remake de «Dragon Quest IV», 18 años después de su debut en Japón. El resultado es más que satisfactorio, ya que, por un lado, se agradece el excelente lavado de cara que ha sufrido respecto al original, y además su sistema de combate sigue resultando divertido (aunque por debajo de lo que encontramos en cualquier «Final Fantasy»). Su división episódica lo hace algo repetitivo, pero para los que quieran iniciarse en el género o la saga resulta bastante recomendable. No defraudará.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1-8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: 30 de Octubre ■ 3+









REMATES DE ÓRDAGO, como éste del "Niño" Torres, y toda la salsa del mejor fútbol son la clave en la nueva entrega de este genial simulador.

CONVIÉRTETE EN LEYENDA

Este nuevo modo consiste en crear un futbolista desde cero y, empezando desde abajo, convertirle en un crack. Así es:

1. **EL EDITOR** nos permite elegir el aspecto, los atributos físicos o la posición de nuestro futbolista.
2. **LA VISTA POSTERIOR** se centra únicamente en las evoluciones de nuestro jugador, lo que hace que sea más fácil desmarcarnos o encarar a portería.
3. **LA EVOLUCIÓN** de nuestro crack puede ser consultada en varios gráficos, así como las ofertas de otros clubes, condición física...

FÚTBOL SIN LICENCIA

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

La vuelta de uno de los grandes simuladores de fútbol viene acompañada de la jugabilidad de siempre, pero con alguna licencia de menos...

■ **EL FÚTBOL AL MÁS ALTO NIVEL**, con permiso de «FIFA», vuelve a PS2 gracias a la nueva entrega de «Pro Evolution», que este año cuenta con el inconveniente de haber perdido la licencia oficial de nuestra liga, y de no incluir la "Champions", que si llevan las versiones de PS3 y 360. Esto se traduce en que tenemos mezclados 11 clubes reales, como el Real Madrid o el F.C. Barcelona con otros 9 "inspirados", como el "SEV Verde" (Betis). Esta misma situación la encontramos en la liga Inglesa, mientras que las ligas Francesa, Italiana y Holandesa sí que están completas. Eso sí, si le echamos ganas es posible "licenciar" los clubes ficticios gracias a un completo editor, y poder así disfrutar de sus 7 modos de juego, entre los que destacan la Liga Master y el nuevo "Ser una Leyenda".

→ **EL SISTEMA DE CONTROL NO HA CAMBIADO** respecto a la versión anterior, aunque si es cierto que se aprecia una fluidez mayor en el desarrollo de los partidos y una física del balón

LEO MESSI →

El crack argentino está presente en el F. C Barcelona y en la selección albiceleste. Es, sin duda, uno de los jugadores con más calidad de este título.





LAS 11 CÁMARAS nos permiten seguir los partidos desde cualquier perspectiva, incluidas algunas muy "televisivas".



EL PARECIDO DE LOS JUGADORES más importantes es genial, así como las equipaciones de los clubs licenciados.



EL CONTROL es casi idéntico a pasadas ediciones y nos permite realizar pases al hueco, paredes, cambios de juego... Una delicia.





más realista, que contribuyen a aumentar la intensidad de los encuentros, y hacen que, como siempre, trenzar jugadas sea una auténtica delicia. Y es que las posibilidades son casi infinitas: pases al hueco, paredes, vaselinas... Técnicamente el juego ha sido ligeramente mejorado, así que las animaciones y el aspecto de los jugadores son excelentes. En fin, un ligero lavado de cara para la saga en PS2.

LA LIGA MAESTRA

Uno de los modos de juego clásicos de la saga en los últimos años no podía faltar en esta entrega. Su objetivo es conseguir ascender a un equipo modesto a primera división y llegar a las grandes competiciones europeas. Así es como funciona:



ELEGIMOS EQUIPO o creamos uno personalizado desde cero. Es posible cambiar el escudo, equipación, estadio, cánticos..



DISPUTAMOS PARTIDOS en la división "de plata" de la liga seleccionada, haciendo que nuestros jugadores evolucionen.



FICHAMOS JUGADORES, entrenamos, hacemos tácticas... todo con tal de ascender y llegar a ser uno de los grandes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** sigue siendo su mejor baza. Con práctica es posible hacer cualquier jugada.
- **EL APARTADO GRÁFICO**, pese a ser casi idéntico al anterior, explota la PS2 hasta el límite.

lo peor

- **LA FALTA DE LICENCIAS** hace que falten muchos equipos importantes de varias ligas.
- **HAY POCAS NOVEDADES** respecto la anterior entrega y, las que hay, no son para tirar cohetes.

alternativas

La alternativa más clara es «FIFA 09», que en la entrega de este año ha conseguido superarse y, aunque cuenta con un sistema de juego totalmente distinto, le pega un buen repaso en el número de licencias oficiales y en el plano sonoro. Centrado en la pasada Eurocopa tenéis «UEFA Euro 2008», que está por debajo de ambos juegos.

- **GRÁFICOS** Ha aumentado un poco la fluidez general, y las animaciones y el parecido de los futbolistas siguen siendo excelentes. **94**
- **SONIDO** Rivero y "Maldini" han hecho un gran trabajo este año y los comentarios son más variados. No hay muchos cánticos reales. **90**
- **DURACIÓN** 6 copas, 6 ligas, el nuevo "Ser una Leyenda", la Liga Master... y las "pachangas" con los colegas consiguen que haya "Pro" para rato. **93**
- **DIVERSIÓN** Su sistema de control hace que cada partido sea una auténtica exhibición de buen fútbol. Tan realista como divertido. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

No podemos evitar tener la sensación de que esta saga tocó techo en PS2 con la entrega del año pasado. Y es que aunque el genial sistema de control y su inigualable simulación siguen ahí, hay muy pocos cambios... y no todos buenos, como la desaparición de la licencia oficial de nuestra liga. Por su parte, el nuevo modo "Ser una Leyenda" es curioso aunque nada revolucionario. En fin, no hay duda de que es un juegazo, pero sólo lo van a apreciar los más fieles seguidores de la saga o los que no tengan el anterior.







TRAYECTORIA DE UN PILOTO

El modo principal de «Moto GP» nos anima a ganar el campeonato con un piloto desconocido, desde las categorías inferiores:

1. **COMENZAMOS EN 125 C.C.** y cada temporada consta de 18 carreras. A medida que progresamos podemos pasar a escuderías más potentes.
2. **GANAMOS NUEVOS CASCOS** a medida que avanzamos. Es el único elemento del vestuario que podemos modificar libremente.
3. **LAS MEJORAS MECÁNICAS** se aplican mediante un sencillo menú. Están disponibles con cada victoria.



TODOS LOS PILOTOS y circuitos del campeonato del mundo de motociclismo aparecen fielmente reflejados en este simulador.

LA EMOCIÓN VIAJA SOBRE DOS RUEDAS

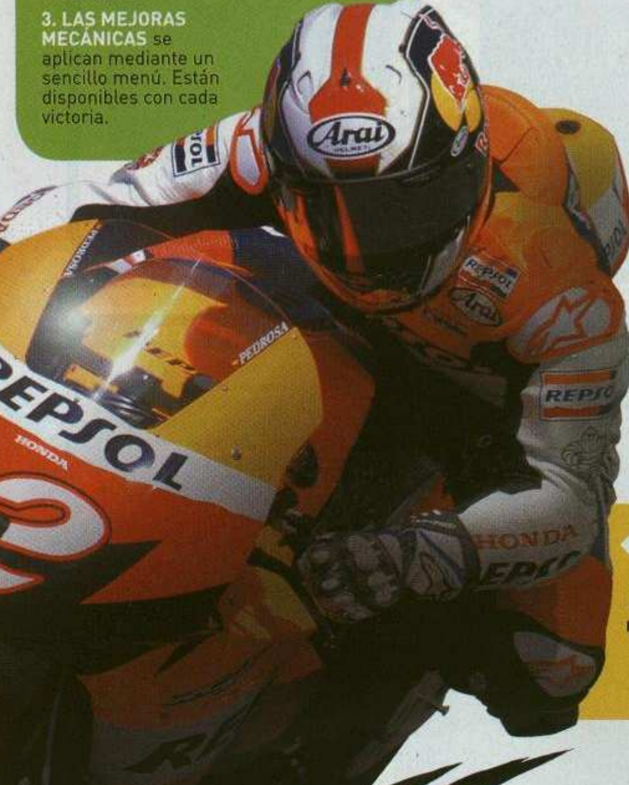
MOTO GP 08

Ni Pedrosa, ni Lorenzo han podido evitar que Rossi se haya hecho con el mundial de Moto GP. ¿Y si se lo intentamos "birlar" nosotros en nuestra consola?

■ **EL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO** está a punto de terminar con una nueva victoria de "il dottore" Rossi, así que sólo pilotando en la consola podremos arrebatarle el trono. Este año podemos correr directamente en el campeonato de Moto GP o empezar nuestra trayectoria desde 125 cc. e ir mejorando nuestras características y accesorios con cada victoria, hasta fichar por una de las escuderías que compiten en la categoría reina.

La licencia oficial abarca todos los circuitos (18 pistas muy detalladas, incluida la carrera nocturna de Qatar y el nuevo circuito de Indianápolis) y nuestros mejores pilotos (con Lorenzo y Pedrosa a la cabeza en Moto GP, y Terol, Barberá o Bautista en las otras categorías). Además podemos correr eventos especiales, en los que tenemos que repetir los momentos más espectaculares de la temporada, como realizar un número de adelantamientos en una vuelta, o terminar una carrera antes de que se acabe el tiempo límite.

→ **LA SIMULACIÓN RESULTA MUY REALISTA.** Podemos escoger entre el modo básico (en el que basta con apurar la frenada y entrar bien en las curvas) y las opciones más exigentes, en las que la inclinación del cuerpo o la aspiración marcan la diferencia entre la victoria o rodar por el asfalto. Además, la inteligencia artificial de los demás pilotos (hasta 35 en la misma carrera) está muy traba-



← PEDROSA
El piloto español lucha este año por el tercer puesto del mundial. Nosotros podemos convertirle en campeón (o competir contra él) en nuestra consola.

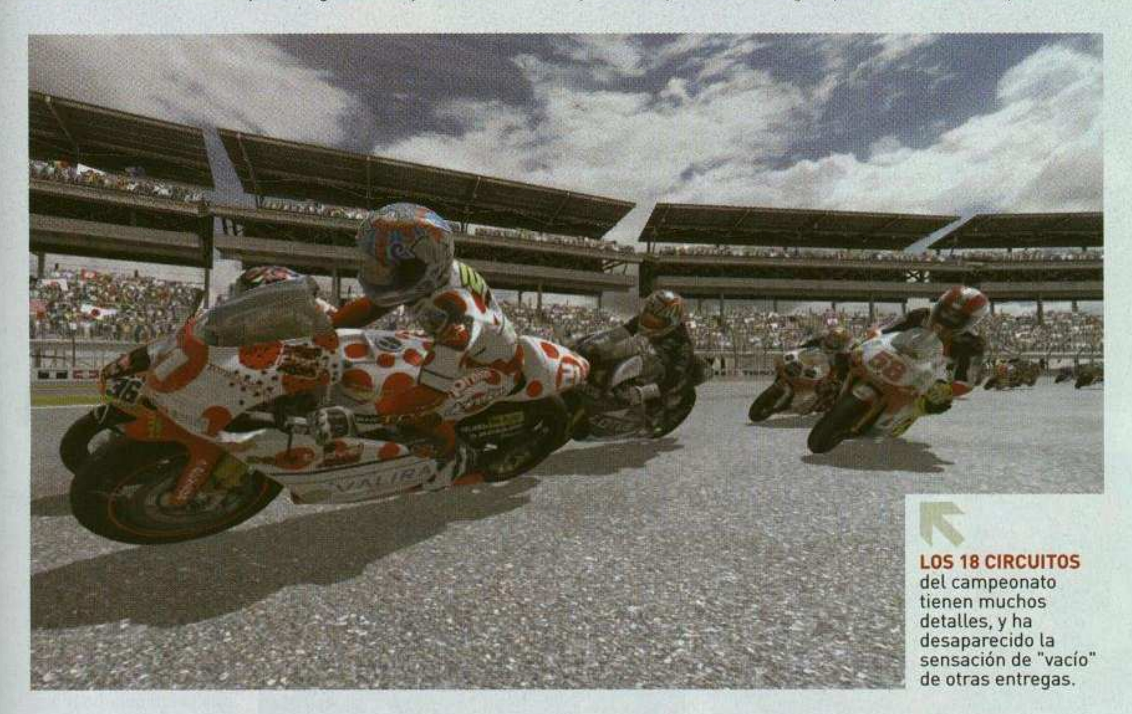




LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD y los cambios en la luz son lo más destacable de un apartado gráfico muy cuidado.



EL CONTROL es muy completo: acelerador, frenos delantero y trasero, y el stick analógico para inclinar el cuerpo.



LOS 18 CIRCUITOS del campeonato tienen muchos detalles, y ha desaparecido la sensación de "vacío" de otras entregas.

CONDICIONES EXTREMAS

La variedad está servida. Además de contar con 3 categorías, 3 niveles de simulación, 5 de dificultad y un comportamiento diferente para cada moto, también influye el clima:



DE NOCHE participamos en el gran premio de Qatar, como en el campeonato real. Al correr allí tenemos que extremar la precaución por el cambio de luz.



CON LLUVIA la visibilidad se reduce y nuestra moto patina sobre el asfalto. Además, las gotas de agua resbalan sobre la pantalla, para más realismo.







FURIA ESPAÑOLA El simulador de este año destaca por la cantidad (y la calidad) de los pilotos españoles que podemos escoger. Además de Pedrosa (izquierda) y Jorge Lorenzo, en el centro, en la categoría reina, están todos los de 125 y 250 c.c.

jada y las condiciones climáticas y los neumáticos influyen mucho sobre la forma de conducir.

En cuanto a los aspectos visuales, hemos notado una importante mejora respecto a la versión del año pasado (que en Xbox 360 corrió a cargo de THQ), sobre todo por la luz, la sensación de velocidad y el detalle de los escenarios, aunque ha desaparecido el modo Extreme, que se celebraba en circuitos urbanos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL NIVEL DE REALISMO, con un montón de parámetros que se adaptan a todo tipo de jugadores.

LA LICENCIA OFICIAL, que incluye a los debutantes Lorenzo y Toseland y los nuevos circuitos.

lo peor

NO TIENE MODO EXTREME, que en Xbox 360 nos hacía correr el año pasado por circuitos urbanos.

EL EDITOR DE PILOTOS para el modo trayectoria no es muy completo. Le faltan más opciones.

alternativas

En PS3 no hay ningún simulador de motociclismo, aunque tenemos **«Formula One Championship Edition»**, con la licencia de la F-1 de hace dos años. En Xbox 360, podemos disfrutar de **«Moto GP 2007»**, el simulador de THQ que apareció el año pasado. Una descarga permite correr con motos en el espectacular (y arcade) **«Burnout Paradise»**.

GRÁFICOS Pilotos y máquinas están muy detallados, y los circuitos tienen mucha animación. La física y la sensación de velocidad son excelentes. **88**

SONIDO El rugido de los motores está bien conseguido, aunque no hay comentaristas y la banda sonora pasa totalmente desapercibida. **81**

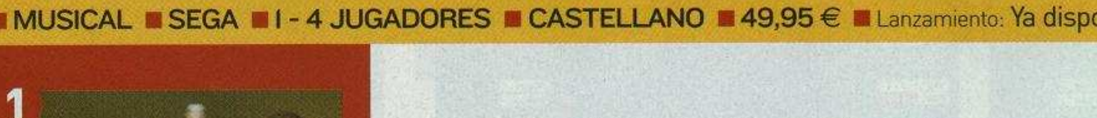
DURACIÓN El campeonato consta de 18 carreras, en tres categorías diferentes, y además tenemos eventos especiales, arcade y multijugador. **90**

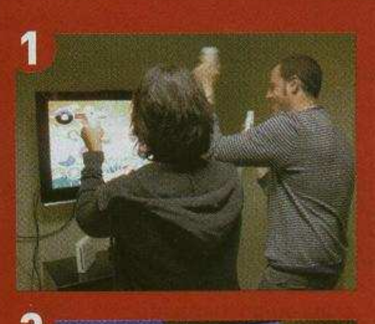
DIVERSIÓN Todos los circuitos, escuderías y pilotos del campeonato están en estas carreras, que se adaptan por igual a expertos y novatos. **88**

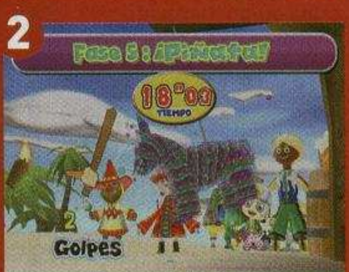
PUNTUACIÓN FINAL 89

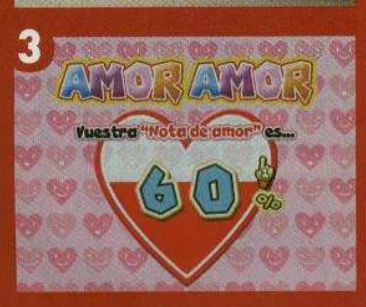
valoración

El cambio de compañía (este año Capcom cuenta con la licencia oficial en PS3, Xbox 360 y PS2) no ha afectado al estupendo nivel al que esta saga nos tiene acostumbrados. La inclusión de las categorías de125 cc y 250 cc, las mejoras gráficas y la posibilidad de ajustar el control son los mayores atractivos de este título. Si tenéis el del año pasado, quizá no merezca la pena "repetir", aunque los fans del motociclismo lo van a pasar en grande con el nuevo «Moto GP 08», sobre todo en el multijugador online.



■ MUSICAL ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7+

1


2


3


¡QUÉ MODO DE BAILAR!

Aunque lo más divertido del juego es bailar en multijugador, «Samba de Amigo» está cargado de modos de juego para disfrutar en solitario.

1. EN EL MODO BATALLA nos enfrentamos a un amigo para ver quién mueve mejor el esqueleto. Podemos elegir cualquier canción siempre que la hayamos desbloqueado antes en el modo Carrera individual.
2. LOS MINIJUEGOS nos sacan de la "rutina" del baile. Hay ocho (golpear la piñata, dar al topo, machacar piedras, voleybol) y son muy divertidos.
3. NUESTRA COMPATIBILIDAD AMOROSA con la consola o con un colega puede ser evaluada en el modo "Amor, Amor", que nos dice lo compenetrados que estamos el uno con el otro en función de los aciertos.



LA DIVERSIÓN está asegurada en este juego de baile, que nos reta a superar canciones muy pegadizas poniendo las poses más extravagantes. ¡A bailar tocan!







LOS MENEÍTOS, que ya aparecían en Dreamcast junto con las poses, nos harán adoptar posturas de lo más gracioso. Con ellos conseguimos más puntos aunque no siempre salen bien, ya que la consola no todas las veces reconoce los movimientos.

BAILAD, BAILAD, MALDITOS

SAMBA DE AMIGO

¿Alguna vez te han dicho eso de "estás peor que las maracas de Machín"? Pues ahora puedes demostrar que no se equivocaban.

■ **ESTE CLÁSICO DE DREAMCAST LLEGA A Wii** manteniendo las opciones que le hicieron famoso: más de 40 pegadizos ritmos caribeños (entre los que podemos encontrar "La Bamba", "Livin' la vida loca", "Macarena" o "Mambo nº5"), y un control basado en agitar los mandos de la consola como si fueran maracas al compás de las canciones. La mecánica es muy sencilla: existen tres pares de círculos colocados en tres posiciones: arriba, cintura y abajo. El objetivo es agitar el mando en el momento exacto en que una burbuja atraviesa los distintos círculos.

→ **PERO EL CONTROL PRESENTA PROBLEMAS,** y es que para estar ante un juego cuya principal baza es el movimiento, la precisión no está bien ajustada y en ocasiones la consola no registra las agitaciones del mando, haciéndonos perder puntos y tiempo según el modo en que estemos. Estos modos se dividen en Carrera, con 4 niveles de desafío; Amor, que mide nuestra compatibilidad con el rival; Batalla, en el que debemos desafiar a los colegas; y modo para un jugador, formado por 8 divertidos minijuegos. Eso sí, el juego alcanza su máximo nivel en multijugador moviendo las cadenas con otros tres jugadores. No lo penséis más ¡y a bailar!



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	83
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	79

Valoración La diversión está asegurada, aunque el control no está muy bien ajustado y puede llegar a ser un poco frustrante. Es perfecto para jugar con los amigos.

PUNTUACIÓN FINAL 79

■ ACCIÓN ■ WARNER ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 y 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 









BATMAN Y ROBIN protagonizan el último capítulo de la saga «Lego», aunque también podemos vivir la aventura del lado de los malos. ¡Que tiemble Gotham!

SUPERHÉROES DE JUGUETE

LEGO BATMAN

Bruce Wayne tuvo que fabricarse un traje de superhéroe: el casco, la capa, la coraza... ¡Pero no sabíamos que lo hizo con piezas de Lego!

■**EL REGRESO DE BATMAN AL CINE** ha servido a Traveller's Tales para llevar al superhéroe al mundo de Lego. Sin embargo, «Lego Batman» no se basa en la película protagonizada por Christian Bale, sino en el cómic y la serie de animación de Warner Bros, con la que comparte su genial banda sonora. Es un juego en tercera persona en el que manejamos a dos personajes (podemos jugar solos alternando el control o junto a un amigo) mientras peleamos, saltamos y resolvemos sencillos puzles.

Lo llamativo es que en primer lugar tomamos el control de Batman y Robin en 15 niveles (divididos en tres episodios), en los que nos enfrentamos a todos los malos de la serie, como Enigma, Pingüino o el Joker. Una vez superados, asumimos el papel de los enemigos, visitando los mismos escenarios a modo de "flashback", lo que le da al juego una curiosa coherencia argumental y consigue que sea más largo que otros títulos de la serie «Lego».

→**EL DESARROLLO Y LAS HABILIDADES** de los personajes cambian aunque repitamos escenarios. También hay variedad en la jugabilidad, especialmente cuando tomamos las riendas del Batman y Robin: vamos encontrando cinco trajes diferentes con distintas funciones, que hay que combinar para avanzar. Por si fuera poco, en cada episodio hay una fase a

MISMO ESTILO CON MEJORAS

Este juego respeta el desarrollo de la saga «Lego», aunque introduce algunas novedades.

1. PUZLES, PELEAS Y SALTOS siguen siendo la base del juego (ahora podemos lanzar el batarang). Hay casi el doble de niveles que en otras entregas, porque podemos jugar como héroes o villanos.

2. VEHÍCULOS: En las fases en tercera persona de nuevo podemos controlar vehículos pequeños, pero hay un nivel por episodio en el que únicamente viajamos en avión, barco o coche.

3. EL SENTIDO DEL HUMOR. Algo que no podía cambiar en «Lego Batman» eran las delirantes secuencias. Nos van contando la historia de una manera desenfadada y sin diálogos.

BATMAN →

Estamos acostumbrados a ver al caballero oscuro como un héroe atormentado, pero aquí muestra su cara más divertida mientras barre a la "chusma" de Gotham.



UNA VEZ TERMINADAS las fases podemos repetirlas con cualquier personaje para encontrar objetos escondidos.



LOS JEFES FINALES requieren descubrir sus puntos débiles y aprender las rutinas de ataque si queremos derrotarles.



LAS FASES DE VEHÍCULOS son la novedad más refrescante y entretenida del juego. No pararéis de disparar un segundo.

ASÍ ES LA "BAT-VERSIÓN" DE Wii



EL CONTROL ES MÁS INTUITIVO. Lanzamos el batarang con el puntero y agitamos el Wiimote para atacar.



LOS GRÁFICOS SON MÁS SENCILLOS. No se aprecia en los modelos pero sí en las texturas y los efectos gráficos.

CAMBIA DE BANDO

En el nuevo Lego hay más habilidades que nunca, gracias a combinación de trajes o a que podemos ser supervillanos. Batman y Robin pueden lanzar batarangs y cuentan con cinco atuendos cada uno, con habilidades diferentes. Los malos no necesitan cambiarse y cada uno tiene sus propios poderes.



BATMAN: Puede poner bombas, emitir microondas que destruyen el cristal, planear o soportar altas temperaturas.



ROBIN: El chico maravilla puede manipular paneles de control remoto, caminar por superficies metálicas y hasta bucear.



LOS MALOS: Catwoman salta doble, Pingüino planea, Enigma puede controlar la mente... Combinarlos es la clave.

bordo de vehículos, con una vista aérea y acción a raudales.

El apartado técnico, sin hacer alardes, recrea perfectamente la serie y la combina con el carisma de los juguetes. En cuanto a diferencias entre versiones, la de Wii es la más sencilla técnicamente, pero tiene un control algo más accesible. La sencillez es común a todas, pero no evita que se convierta en el más divertido y largo de todos los juegos «Lego». HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS POSIBILIDADES A NIVEL JUGABLE:** el batarang, las diferentes habilidades de los trajes...

■ **LAS FASES EN VEHÍCULOS,** con un control muy accesible y repletas de acción. Aire fresco.

lo peor

■ **SIGUE RESULTANDO MUY PLANO** y aunque es entretenido, le faltan picos de emoción.

■ **ES SENCILLO HASTA DECIR BASTA,** ya que nunca podemos morir, solo perder monedas Lego.

alternativas

Tenéis otras tres entregas muy similares, inspiradas en las dos trilogías de **«Star Wars»** y en la de **«Indiana Jones»**, aunque este «Lego Batman» es el más largo y entretenido. **«Los Simpson»** tiene un desarrollo muy parecido, y si queréis solo plataformas, PS3 acaba de recibir **«Little Big Planet»** y el nuevo **«Ratchet & Clank»**.

■ **GRÁFICOS** Los personajes y vehículos son muy sencillos, pero la ambientación Lego y la recreación del universo Batman son perfectos. **78**

■ **SONIDO** La banda sonora, compuesta por Dani Elfman, otorga al juego la ambientación perfecta. Se mantienen los simpáticos efectos. **86**

■ **DURACIÓN** Es más largo que anteriores entregas. Cada parte (es decir, héroes y villanos) dura unas 9 horas con un total de 30 niveles. **83**

■ **DIVERSIÓN** Las novedades en el control y los niveles en los que manejamos vehículos lo hacen más entretenido que los otros juegos «Lego». **82**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

El nuevo juego de Lego mantiene su desarrollo casi intacto, pero añade elementos que le van de lujo, como las fases sobre vehículos, que aseguran más acción, el uso del batarang y poder vivir la aventura desde el papel de los héroes o los villanos. Esta doble propuesta, además, hace que sea la entrega más duradera. Lo que no ha variado un ápice es el simpático apartado técnico, la gran ambientación, el sentido del humor y el cuidado con el que se homenajea a la obra original. ¡Así da gusto salvar Gotham!

■ DEPORTIVO ■ TAKE 2 ■ 1 - 10 JUGADORES (online) ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



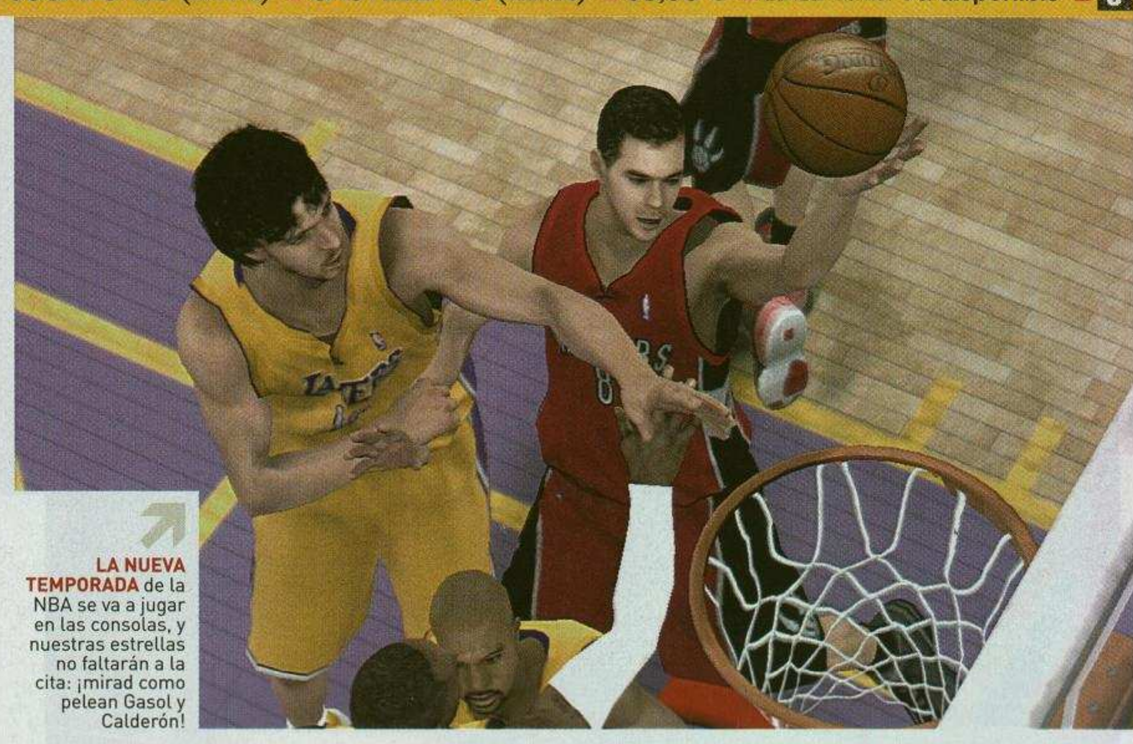




COMO LA VIDA MISMA

El realismo que ha alcanzado «NBA 2K9» es asombroso. ¡A veces no sabréis si estáis viendo la tele o jugando a la consola!

1. **GRÁFICOS:** Movimientos, gestos, tatuajes... el nivel de detalle es increíble.
2. **REPETICIONES:** De forma automática se generan espectaculares vídeos que nos muestran las mejores jugadas de cada partido con distintas cámaras.
3. **ACTUALIZACIONES ONLINE:** Según el rendimiento de cada jugador, su media se actualizará durante la temporada. También se modificarán las plantillas y se añadirán nuevos movimientos para las grandes estrellas.



LA NUEVA TEMPORADA de la NBA se va a jugar en las consolas, y nuestras estrellas no faltarán a la cita: ¡mirad como pelean Gasol y Calderón!

¡COGE TU MANDO Y SALTA A LA CANCHA!

NBA 2K9

Si no podéis esperar a que comience la nueva temporada de la NBA, haceos con este título y disfrutad de toda la magia del basket.

LAS ESTRELLAS DE LA NBA ESTÁN LISTAS para saltar a la cancha, pero mientras empieza la liga aquí llega «NBA 2K9» para saciar nuestra sed de baloncesto. De nuevo podemos disputar emocionantes partidos o jugar varias temporadas con cualquiera de los 30 equipos. También regresan el concurso de mates, el de triples, los encuentros callejeros y el partido "All-Star".

El sistema de juego, que ya estaba muy pulido en la edición anterior, ha sufrido algunos retoques que convierten la experiencia en una auténtica delicia para los aficionados al deporte de la canasta. Ahora podemos colocarnos en tres posiciones distintas cuando defendamos (dependiendo de si le queremos dar un lado al atacante o no), la velocidad de los partidos es ligeramente superior, y se han incluido también movimientos nuevos. Además, para que el título resulte aún más realista, las estadísticas de los jugadores se actualizarán constantemente durante la temporada, de manera que reflejen el estado de forma de las estrellas.

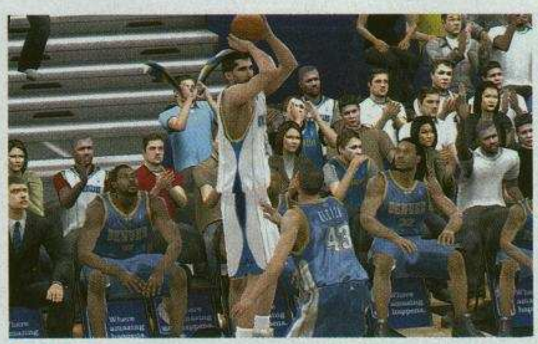
→ EL REALISMO QUE SE HA ALCANZADO a nivel visual también nos ha impresionado. Los parecidos con los jugadores reales son asombrosos, no sólo en las caras y constitución física, sino también en la forma de tirar y en los movimientos. La ambientación de los pabellones tampoco se ha quedado atrás, con un público mejor recreado y más activo. Y por si

CALDERÓN

Aunque el año pasado compartía la portada con Jorge Garbajosa, en esta edición el base de los Toronto Raptors tiene la carátula para él solo.




EL PARTIDO DE LAS ESTRELLAS vuelve a enfrentar a los mejores de cada conferencia. El espectáculo está servido.


LA TÁCTICA es fundamental para ganar partidos. Como entrenadores, nos toca planificar el ataque y la defensa.


LAS ANIMACIONES se han renovado, y contamos con movimientos nuevos. Además, podemos hacer rectificados como este en el aire.





PARA NO ABURRIRNOS

Los modos de juego que incluye «NBA 2K9» os mantendrán entretenidos una temporada. Aquí sólo incluimos los "offline", pero también hay partidos y ligas por internet.


ASOCIACIÓN nos permite controlar todos los aspectos de la franquicia NBA que elijamos.


PLAYOFFS pone a nuestra disposición cualquier equipo para intentar ganar el anillo.


BLACKTOP vuelve a incluir concursos de mates, triples, veintiunos y partidos callejeros.


SITUACIÓN nos permite establecer condiciones específicas antes de jugar.

no era lo suficientemente espectacular, se han añadido vídeos reales de la estrella de cada equipo antes de los partidos, además de unas repeticiones de las mejores jugadas que se generan automáticamente y que os dejarán con la boca abierta. Aunque echamos en falta alguna novedad más, el baloncesto consolero está de enhorabuena, porque «NBA 2K9» es la recreación más fiel de este deporte que hemos visto.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL ASPECTO VISUAL impresiona a cualquiera. ¡Parece que estamos viéndolo por la tele!

LOS PARTIDOS son divertidos, realistas, están llenos de posibilidades y suponen todo un reto.

lo peor

LOS COMENTARIOS, que siguen estando en inglés.

APORTA POCAS NOVEDADES respecto al año pasado. No estaría mal tener selecciones nacionales o algún modo de juego nuevo.

alternativas

«NBA Live 09» es su mayor rival y la alternativa más evidente, con más equipos y modos de juego, pero no tan realista y con un control menos pulido. **«NBA 08»**, que sólo está en PS3, es bastante inferior a ambos. Por otra parte, **«NBA Street: Homecourt»** ofrece un planteamiento más arcade y desenfadado.

GRÁFICOS Jugadores que parecen de verdad, animaciones fluidas y naturales, repeticiones espectaculares...una pasada. **94**

SONIDO La música es pegadiza, y la ambientación de los pabellones está muy conseguida. Buenos comentarios, pero en inglés. **85**

DURACIÓN Los modos dan para mucho, pero son los mismos que el año pasado. Aun así, es tan divertido que no os cansaréis de jugarlo. **90**

DIVERSIÓN Echad un partido a «NBA 2K9» y no podréis parar. La sensación de disputar un partido como los de verdad es absoluta. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

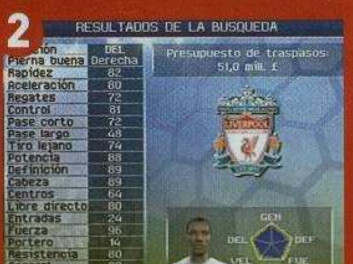
valoración

"Si no está roto, no lo arregles". Los chicos de Take 2 han tomado esta fórmula y se han limitado a añadir detalles para mejorar la propuesta de un simulador que ya era muy bueno. Aunque no incluya modos de juego nuevos, los aficionados al basket encontrarán que el sistema de juego de «NBA 2K9» es más realista, divertido y está más pulido que el de «NBA Live 09», su gran rival (que por contra sí incluye 24 selecciones nacionales y un par de modos nuevos). Un juegazo y una excelente opción para cualquier aficionado.

CARLOS VILLASANTE

■ FÚTBOL ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+







COMO A TI TE APETEZCA

Además de un completo online, «FIFA 09» incluye varios modos de juego que dan mucho de sí:

1. **CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL** es un modo nuevo en el que manejamos a un sólo jugador del equipo.
2. **EL MODO MÁNAGER** nos reta a controlar nuestro club tanto desde los despachos como en el campo.
3. **LOS VEINTE TORNEOS** tienen forma de eliminatoria y recrean las copas de cada país, la Champions o la del Mundo



LOS REGATES se efectúan pulsando el botón L y las distintas direcciones de la cruceta.

LAS JUGADAS A BALÓN PARADO se ejecutan deslizando el lápiz táctil.



LA PANTALLA TÁCTIL sirve como mapa del terreno de juego en los partidos.

LOS MEJORES PARTIDOS están a nuestro alcance gracias a la licencia de las mejores ligas.

CON EL FÚTBOL A CUESTAS

FIFA 09

Si eres tan forofo del fútbol que necesitas llevártelo a todos los sitios, con la edición portátil de este simulador estarás feliz.

■ **LOS MEJORES FUTBOLISTAS DEL MUNDO** también saltan al terreno portátil. De nuevo el juego se desarrolla en la pantalla superior de nuestra DS, mientras que la táctil sirve como pizarra desde la que vemos la posición de nuestros jugadores en el campo y podemos elaborar tácticas. Además de depurar el control, se ha incluido un nuevo modo de juego, "Conviértete en profesional", en el que tomamos el control de un solo jugador (real o creado por nosotros mismos) que debe hacerse un hueco en el equipo y llegar a convertirse en una auténtica estrella.

→ **PODEMOS ELEGIR EQUIPOS DE 30 LIGAS DISTINTAS,** además de selecciones nacionales, para disputar cualquiera de los 20 torneos (incluida una copa europea de equipos, semejante a la Champions). Los comentarios no incluyen nombres de jugadores, pero se adaptan bien a las situaciones… aunque están en inglés. El apartado gráfico no impresiona, pero sí cumple su función gracias a un motor fluido, que da lo mejor de sí durante las repeticiones. Aunque tiene pequeños fallos, como la falta de actualización de algunas plantillas, «FIFA 09» es un juego que os hará pasar buenos ratos, y la mejor opción para disfrutar del fútbol en vuestra Nintendo DS.

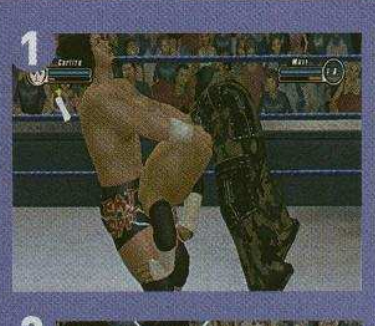
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	77
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	85

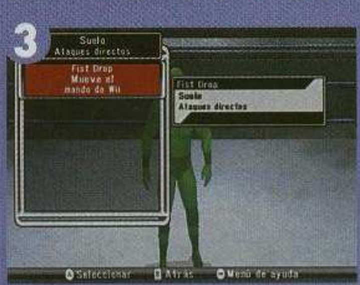
Valoración A pesar de tener algunos fallos, «FIFA 09» enganchará a los fans del fútbol gracias a sus múltiples modos, sus divertidos partidos y la posibilidad de jugar online.

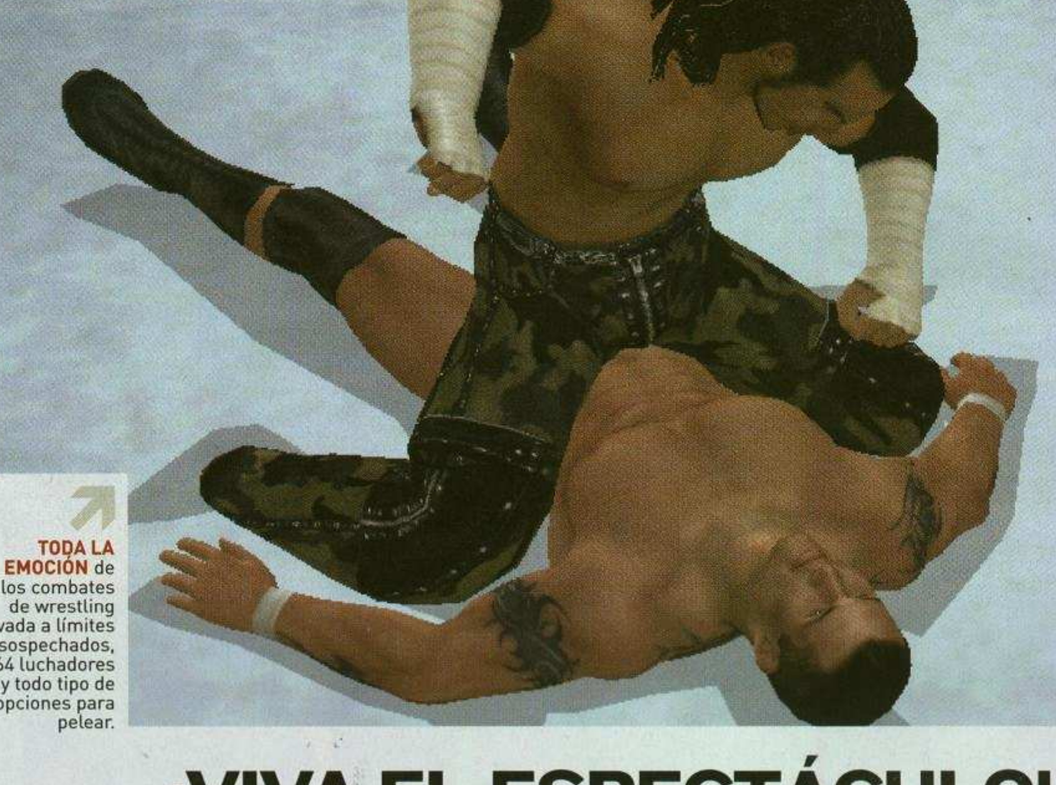
PUNTUACIÓN FINAL 85

■ LUCHA ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € (PS2) / 59,95 € (Wii) ■ Lanz.: 3 de noviembre ■ 









TODA LA EMOCIÓN de los combates de wrestling llevada a límites insospechados, con 64 luchadores y todo tipo de opciones para pelear.

CUESTIÓN DE ESTILO

El año pasado había 8 estilos que aunaban a todos los luchadores. Este año cada uno cuenta con sus propias habilidades, calcadas de las que despliegan en la vida real.

1. LA FORMA DE LUCHAR es la característica de cada estrella, que se mueve y golpea igual que en los combates que vemos por la televisión.
2. LOS MOVIMIENTOS FINALES consisten en las ejecuciones especiales de cada luchador (el 619 de Rey Mysterio o el FU de Cena, por ejemplo). Las hacemos cuando se llena la barra de "momentum".
3. LOS REMATES. Este año existe la opción de crear nuestro propio remate con un completo editor y luego aplicarlo en los combates.

¡VIVA EL ESPECTÁCULO!

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2009

Ya sabemos que tiene más de teatro que de lucha, que los luchadores ni se tocan y que los golpes no les duelen, pero con un mando la cosa cambia.

TODO EL ESPECTÁCULO DE LA WWE llega un año más a nuestras consolas con la intención de ser el mejor juego de lucha libre. Para conseguirlo cuenta con las siguientes armas: 64 luchadores, infinidad de modos de juego y algunas novedades jugosas. La más destacada es la modalidad "Road to Wrestlemania", en la que vivimos como una superestrella (hay siete para elegir) que debe triunfar en varios combates hasta llegar a Wretlesmania. Tampoco faltan los típicos piques entre bastidores y las alianzas entre luchadores. Junto a éste contamos también con el modo "Carrera", que nos permite ir escalando peldaños como luchador hasta llegar a ser todo un campeón de este gran espectáculo deportivo.

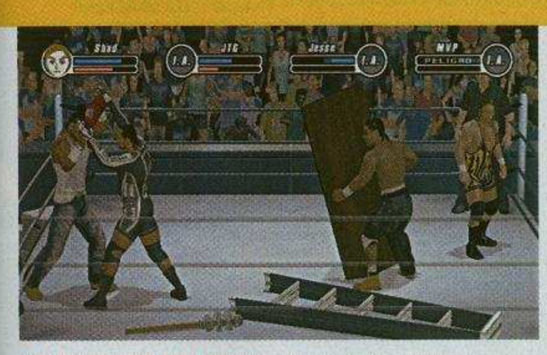
→ LA VERSIÓN DE Wii TIENE ALGUNAS DIFERENCIAS (la de PS2 es idéntica a la de PS3, salvando las distancias técnicas). El control está adaptado, por supuesto, y se nota desde el principio: durante las entradas de los luchadores antes de los combates tenemos la posibilidad de aumentar nuestra barra de "momentum" con los movimientos del mando. Sin embargo, el control durante los combates es algo peor que en PS2. Aunque se explotan bien los mandos de Wii (todo funciona a base de movimientos), no resulta intuitivo y los luchadores no responden



CENA

Este polifacético luchador (ha sido actor y cantante) sufrió una lesión, provocada por Batista, que le obligó a abandonar el ring por un tiempo, aunque en el juego está mejor que nunca.



LOS COMBATES CON ARMAS son otro de los clásicos. Encontramos extintores, escaleras, sillas, mazas, palos...



NO FALTAN LAS DIVAS que, aunque son menos que el año pasado, demuestran que no envidian nada de los hombres.



EN LAS ENTRADAS de antes de los combates (sólo en Wii) podemos aumentar la barra de "momentum" si movemos el mando.

LUCHA Y DRAMA

"Road to Wrestlemania" es el nuevo modo del juego y consiste en sobrevivir a una larga serie de combates hasta llegar a Wrestlemania XXIV. Además, cuenta las típicas escenas "dramáticas" entre bastidores. Lo malo es que sólo hay 7 luchadores para elegir.



UNA HISTORIA PERSONAL. Existe una historia para cada una de las estrellas. Incluso existen finales alternativos.



FUERA DEL RING se producen los típicos piques. Cada luchador fanfarronea, y el resultado es un gran combate.



EN EL VESTUARIO gestionamos los progresos, guardamos la partida o recibimos mensajes de todo tipo de otros luchadores.



A TU IMAGEN Y SEMEJANZA



EN EL EDITOR podemos crear desde cero un nuestra propia estrella y personalizarla con cientos de opciones.



LAS POSIBILIDADES son inacabables. Podemos elegir tatuajes, collares, mallas, guantes, gorros, pendientes...

igual. Otra de las diferencias radica en que cada estrella cuenta con una barra de vida que al agotarse deja al luchador "grogui".

Las dos versiones comparten un apartado técnico sobresaliente y un modo online (por primera vez en Wii) que alarga su vida, además de un editor impresionante y la posibilidad de crear nuestros propios remates para machacar al rival. Los fans de la lucha libre quedarán más que satisfechos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS OPCIONES** a la hora de jugar. Decenas de modos de juego, un editor y un modo online notables.
- **LOS LUCHADORES.** Se han reunido 64 superestrellas, que están personalizadas con todo detalle.

lo peor

- **EL CONTROL EN WII** ha mejorado, pero nos sigue pareciendo poco intuitivo y algo farragoso.
- **NO ESTÁ EN CASTELLANO,** lo que sin duda le habría dado más intensidad a los combates.

alternativas

Para ambas consolas tenemos **«WWE Smackdown vs Raw 2008»**, que es igual de completo y técnicamente muy similar. Dentro del mismo género, pero con un estilo muy diferente, en PS2 tenemos **«Tekken 5»** o **«Soul Calibur»**. En Wii hay que tener en cuenta el grandísimo **«Smash Bros»** y **«Dragon Ball B.T. 3»**.

GRÁFICOS El detalle de los luchadores es muy grande y las animaciones y movimientos son muy fluidos. Le falla la definición del público.	89
SONIDO Los comentarios están en inglés. Habría sido todo un punto contar con los comentarios de Fernado Costilla y Héctor Del Mar.	84
DURACIÓN Sólo los modos de Exhibición dan para semanas. Con los modos de carrera o las opciones online, la duración se multiplica.	92
DIVERSIÓN El juego enganchará por igual a los fans del género y a los que no lo son. Sus muchas opciones hacen que lo pasemos "pipa".	87
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

valoración

A nivel técnico, las dos versiones que analizamos aquí están rondando el sobresaliente, y además las decenas de modos y opciones con las que cuentan consiguen que tenga una duración larguísima y nos ofrezca grandes dosis de diversión. La versión de Wii corrige muchos errores del año pasado (ahora incluye, por ejemplo, modo online), aunque sin embargo el control sigue siendo "espeso". En conclusión, si os gustan los puños y las patadas voladoras, no paséis por alto este juego, un imprescindible de la lucha.

■ SHOOT'EM UP ■ 2K GAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 24 de octubre ■





UN MONTÓN DE TRASTORNADOS son el comité de bienvenida a Rapture. Van a hacer falta muchas armas y poderes para librarnos de ellos.

"MATARILE" EN EL FONDO DEL MAR

BIOSHOCK

¡Bienvenidos a Rapture! Una civilización sumergida donde hallarán entretenimiento, locura, ambición... y uno de los mejores juegos de disparos que existen.

■ **UNA DE LAS JOYAS DE XBOX 360** llega a PS3. Como en el original, controlamos en primera persona a Jack, un tipo cuyo avión se estrella en el océano y va a parar a Rapture, una ciudad sumergida erigida años atrás por el visionario Andrew Ryan. Pronto descubrimos que sus habitantes se han vuelto locos al consumir el Adam, una sustancia que otorga poderes.

Guiados por el misterioso Atlas, hemos de escapar y averiguar qué hay tras esta ciudad decadente. Contamos con armas, pero también con los plásmidos, unos poderes que vamos ganando al consumir Adam y nos permiten lanzar fuego, practicar telequinesis, etc. Por su parte, los humanos enemigos, llamados splicers, nos atacan con sus propios plásmidos o armas. Los peores son los temibles Big Daddys, unos buzos que custodian a unas monstruosas niñas, las Little Sisters. Tenemos que decidir si salvarlas o no, y eso altera nuestra recompensa y el final del juego. También encontramos robots, pero podemos hackearlos para que ataquen a los enemigos.

→ ESTA LIBERTAD ES UNA DE LAS BAZAS DE «BIOSHOCK»: es posible provocar a los enemigos para que se ataquen entre sí, llevarlos hasta un charco de gasolina e incendiarlos, etc. Y todo se apoya en un gran apartado técnico: la ciudad está recreada con un nivel

1



2



3



UN DÍA EN LA CIUDAD

Rapture está llena de tareas para cumplir. Algunas son optativas, pero seguro que os roban un tiempo de juego con sus curiosos retos. Aquí tenéis algunos ejemplos:

1. **LAS LITTLE SISTERS** se pasean custodiadas por los Big Daddys. Si matamos a estos últimos tendremos que elegir el destino de las chicas: salvarlas o sacrificarlas.
2. **HACKEAR** dispositivos electrónicos sirve para que éstos actúen de nuestro lado. Esta ventaja se consigue empalmando piezas para conectar 2 núcleos al vuelo.
3. **FOTOGRAFIAR** a los enemigos nos vuelve más efectivos contra ellos y puede otorgarnos habilidades nuevas.

LITTLE SISTER



Eran unas preciosas niñas, pero las manipulaciones genéticas las han convertido en zombis en busca de Adam. ¿Las salvaréis... o mejor no?







LOS DETALLES SINIESTROS resultan comunes en el juego. Manchas de sangre, mensajes en la pared, cadáveres...

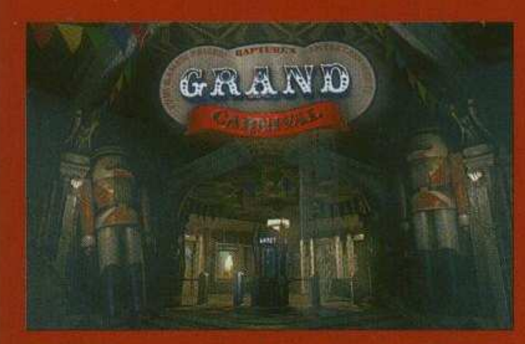


LOS BIG DADDYS son los enemigos más duros. Tenemos que liquidarlos para interactuar con las Little Sisters.



LAS ARMAS se pueden modificar para que sean más rápidas o dañinas. Hay 7, pero la ballesta nos gusta especialmente...

LOS EXTRAS DE PLAYSTATION 3



LOS RETOS se jugarán fuera del modo principal. Serán en escenarios nuevos y obligarán a usar el "coco".



EL MODO SUPERVIVIENTE es igual que el modo Historia de siempre, pero con una dificultad no apta para novatos.

TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN

Los plásmidos son poderes muy prácticos. La mayoría sirven principalmente para atacar, pero algunos también tienen otras utilidades. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos:



ELECTRO-RAYO: Paraliza a los malos, pero también desbloquea algunas puertas averiadas.



TELEQUINESIS: Para proyectiles y los devuelve al remitente. También atrae items lejanos.



RÁFAGA INVERNAL: Congela a los enemigos unos segundos. Un golpe puede destrozarlos.



INCINERAR: Quema a los splicers. Si apuntamos hacia la gasolina, causamos un gran incendio.

de detalle asombroso y se ve coronada con efectos de iluminación que ponen los pelos de punta: sombras que corren al fondo, apagones repentinos... Los efectos de agua son igualmente brillantes, y contribuyen a convencernos de que estamos dentro de una ciudad atrapada en el tiempo, sumergida y en ruinas. En suma, un juego amplio, intenso y espectacular, que es aún mejor con los extras exclusivos de esta versión.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **MEZCLAR ARMAS Y PODERES** da dinamismo al juego. ¡Los plásmidos nos encantan!
- **LA ATMÓSFERA** está cuidadísima en todos los aspectos. Historia y diálogos son estupendos.

lo peor

- **ALGUNOS ENEMIGOS** tienen menos detalle que el resto de los gráficos. Sólo se nota de cerca.
- **NO TIENE MULTIJUGADOR,** pero los nuevos retos descargables compensan la falta de este modo.

alternativas

Este mes sale a la venta **«Dead Space»**, que es igual de bueno, pero difiere en la ambientación (el espacio) y es en tercera persona. Podéis probar **«F.E.A.R.»**, que también es bastante majo. Si queréis un buen "shooter" que además tenga multijugador, probad los estupendos **«Call of Duty 4»** y **«Resistance»**.

- **GRÁFICOS** Los efectos de luz, humo y agua y el detalle de los escenarios siguen siendo magníficos. Un verdadero placer para la vista. **95**
- **SONIDO** Destacan las geniales voces en castellano y la música ambiental. Los sonidos envolventes os van a tener en tensión constante. **95**
- **DURACIÓN** Cerca de 15 horas de duración, dos finales diferentes y montones de salas secretas. Ahora, con los retos descargables, es aún mayor. **88**
- **DIVERSIÓN** La sensación de opresión, la enigmática trama y el uso de los poderes dan una mezcla que pocos juegos pueden igualar. **94**

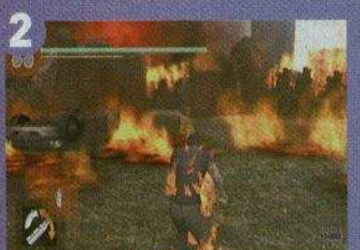
PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

Ha pasado más de un año desde que «Bioshock» salió en Xbox 360 y sigue siendo de lo mejor visto en cualquier consola. Eso prueba la solidez de su diseño, su trama y, sobre todo, su ambientación. Hay tensión mientras jugamos, pero a la vez disfrutamos con el mundo de posibilidades que ofrecen plásmidos y enemigos. El equilibrio entre la libertad para avanzar como queramos y el yugo de la inevitable trama nos hacen creer que realmente estamos en Rapture. El héroe quiere salir de ella, pero nosotros querremos volver una y otra vez.







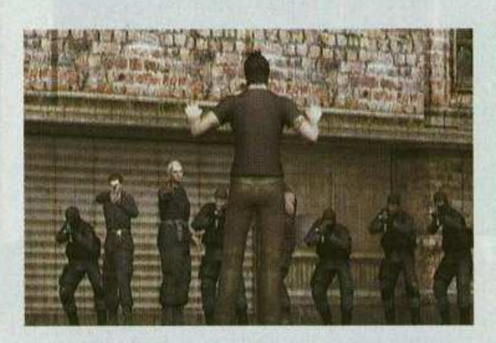


UN JUEGO QUE LO ABARCA TODO

Preparad vuestro Wiimote y nunchako porque en «Disaster» lo vais a necesitar para todo tipo de tareas. ¡Que no falte la variedad!

1. LAS PARTES DE EXPLORACIÓN se desarrollan en una perspectiva en tercera persona. Como antiguo experto en rescates, y dado el caos que se produce en la ciudad, tendremos que arrastrar a los heridos, curarlos o evitar que caigan de las cornisas.
2. EL USO DEL WIIMOTE Y NUNCHAKO es de lo más variado. Si hay demasiado humo debemos respirar aire limpio, sacudirnos de las llamas... También lo agitaremos para destruir partes del entorno. Una vez que cambiemos a una tarea de rescate o tiroteo, lo empuñaremos de diversas formas.
3. LA CONDUCCIÓN requiere el único uso del Wiimote. Recibiremos órdenes para ir por la dirección correcta y no chocar con los coches del camino.

LOS DESASTRES NATURALES que se suceden son provocados por una organización militar. Nuestra misión será luchar para detenerlos.







LA MECÁNICA DEL JUEGO alterna momentos de exploración con tareas de rescate y salvamento (derecha). Hay muchas secuencias de vídeo (izquierda).

¿DESASTRE CONTROLADO?

DISASTER: DAY OF CRISIS

Tsunamis, volcanes en erupción, bombas nucleares... ¡Es hora de utilizar el Wiimote y el nunchako para salvar de una vez al mundo!

LAS DESGRACIAS NUNCA LLEGAN SOLAS. En este caso, nuestro protagonista (un antiguo miembro de una unidad de rescate) debe salvar a la humanidad e intentar saldar las deudas de su pasado. Para ayudarle en sus tareas utilizamos nuestro Wiimote y nunchaku: disparamos en secuencias al más puro estilo «Time Crisis», ayudamos a las víctimas de las tragedias con técnicas propias de «Trauma Center» y protagonizamos vibrantes persecuciones en coche. Una constante mezcla de géneros que se sucede a lo largo de los 23 episodios con los que cuenta la aventura.

LA ACCIÓN Y LOS VÍDEOS MARCAN EL RITMO del juego. La filosofía de «Disaster» se basa mezclar un argumento adulto con un desarrollo salpicado por una gran variedad de elementos (hasta haremos progresar al personaje usando los puntos de experiencia que obtengamos en los tiroteos o rescates, como en un juego de rol). Sin embargo, el intento de abarcar tantos géneros en una historia no demasiado larga, junto a las excesivas secuencias cinemáticas, hacen que el ritmo de juego se resienta en exceso, provocando que, al final, «Disaster» se quede a medio camino de todo. Aun así, es una buena bocanada de aire fresco para el género en Wii.

NUESTRO VEREDICTO

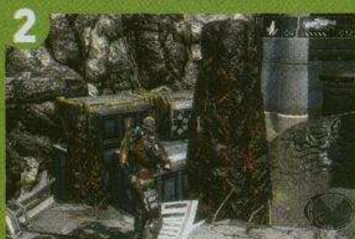
GRÁFICOS	81
SONIDO	79
DURACIÓN	82
DIVERSIÓN	83

Valoración Una aventura de acción con un desarrollo divertido y muy variado, que trae aire fresco al catálogo de Wii. Técnicamente mejorable, intenta abarcar demasiados géneros.

PUNTUACIÓN FINAL 83

■ SHOT'EM UP ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







ACCIÓN A RAS DE SUELO

«Fracture» parte de una fórmula conocida, como son los tiros en tercera persona; pero hay más...

1. DISPAROS DE SIEMPRE: Esto seguro que os suena: balas silbando, rifles de francotirador, escopetas, metralletas... No hay posición de cobertura y sí salto.

2. FINES CONSTRUCTIVOS: El Terraformador y las armas modificadoras del terreno nos permiten reparar construcciones, alcanzar zonas inaccesibles o resolver sencillos puzles.

3. FINES DESTRUCTIVOS: La mayor parte del juego la pasamos usando granadas, lanzacohetes o el Terraformador para usar el terreno durante el combate en nuestro beneficio o para crear prácticas trincheras.



DESTRUCCIÓN MASIVA. En pocos juegos veréis tal modificación del terreno. Podéis moldear al suelo a vuestro antojo mientras repartís plomo por doquier

SOY MINERO Y FORJÉ MI CORAZÓN A BASE DE TIROS

FRACTURE

El cambio climático ha hecho que la humanidad se pelee por la tierra habitable, cada vez más escasa. ¡Menos mal que nuestro soldado puede moldearla a su antojo!



JET →
Este clásico tipo duro es el protagonista de la aventura. Unos nervios de acero y su Terraformador le servirán para derrotar a un ejército de mutantes.

■ **EL FUTURO ESTÁ ASOLADO POR LA GUERRA** y el campo de batalla es Estados Unidos. La Alianza Atlántica y la República del Pacífico luchan por controlar tierra firme, que ha ido destruyéndose a consecuencia del calentamiento global. En este "shooter" en tercera persona nos metemos en la armadura de un soldado atlántico que debe desbaratar la gran ofensiva de los pacíficos, liderada por un "mecha" aparentemente imparable. Además de las armas, algunas muy originales y otras más convencionales, contamos con el Terraformador, un fusil que nos permite modificar el terreno y es la seña de identidad del juego: hemos de usarlo sabiamente para procurarnos trincheras o resolver puzles. También vamos logrando más habilidades, como más fuerza en el cuerpo a cuerpo o doble salto.

→ **EMPLEAMOS TODO ESTE PODER DE ATAQUE** en despachar a las decenas de enemigos que nos acosan en unos campos de batalla abiertos, lo que nos obliga a usar toda nuestra pericia y las posibilidades de interacción con el escenario. Aunque su inteligencia artificial es limitada, las posiciones desde las que nos disparan y su abundante número



LAS GRANADAS MONOLÍTICAS nos sirven como ascensor, para reconstruir puentes caídos y para abrir trampillas.



LOS ENEMIGOS NO SON MUY LISTOS, pero sí abundantes y bien armados. No nos pondrán las cosas nada fáciles.



EL EREBUS es el principal arma de los Pacíficos (chiquitín, ¿verdad?). Debemos hacernos con sus planos para poder destruirlo.

MANUAL DE USO DEL TERRAFORMADOR



LAS POSIBILIDADES: Siempre llevamos esta arma, que sirve para elevar (R1) o hundir (L1) un terreno plano.



EL RESULTADO: Hemos hecho un montículo (derecha) y un hoyo (izquierda) que sirven para evitar los disparos.

¡LA QUE SE VA A ARMAR!

En «Fracture» hay armas variadas, que tienen gran capacidad de destrucción y que en muchos casos están diseñadas para interactuar con el terreno. En todo momento llevamos cuatro granadas y el Terraformador. Hay otras doce armas de mano, aunque sólo llevamos dos encima.



LOADSTONE: Este juguete atrae los escombros que pueblan los escenarios a un punto concreto para sepultar a los enemigos.



GRANADA VÓRTICE: Crea un espectacular tornado que arrasa todo, ¡incluidos nosotros si no nos alejamos! Es escasa.



BLACK-WIDOW: Podemos lanzar 6 granadas y detonarlas a distancia. Efectivo para derribar torretas y grupos numerosos.

hacen que la dificultad sea alta y ofrezca una acción muy intensa.

Los gráficos son un espectáculo, especialmente gracias a deformación del terreno, aunque el motor pega tirones. El sonido destaca por la gran variedad de efectos, el doblaje y una banda sonora a la altura de la mejor superproducción de Hollywood. En un género algo saturado, sabed que en «Fracture» tenéis un fresco soplo de aire… y tierra.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA DEFORMACIÓN DEL TERRENO** no solo es espectacular; afecta (y mucho) al desarrollo.
- **LA INTENSA ACCIÓN** es uno de sus puntos clave. Por momentos nos acelera el pulso a tope.

lo peor

- **LA BAJA INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS.** Por contra, nos disparan como locos y van en grupo.
- **ES ALGO CORTO,** aunque siempre quedará el multijugador para hasta 12 combatientes.

alternativas

Tenéis más opciones para pegar tiros en tercera persona. **«Kane & Lynch»**, más cinematográfico, y la saga **«Gears of War»** (solo Xbox 360), superior técnicamente, apuestan más por la cobertura táctica. **«Army of two»** permite la colaboración de dos personajes y el sobresaliente **«Lost Planet»** nos permite controlar robots.

- **GRÁFICOS** Asistir a la transformación de los escenarios es toda una experiencia. Tiene detalles por pulir, pero el conjunto es espectacular. **87**
- **SONIDO** La banda sonora orquestal le va como un guante, al igual que los variadísimos efectos. El doblaje al castellano no desmerece. **92**
- **DURACIÓN** Es quizá el punto más flaco del juego. El modo historia dura unas 10 horas, hay una anodina fase de prueba de armas y el modo online. **85**
- **DIVERSIÓN** Los primeros pasos resultan algo extraños, pero cuando dominamos las armas todo se convierte en una descarga de adrenalina. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

LucasArts estrena una nueva licencia que ofrece diversión a raudales. Gracias al casi absoluto control sobre el terreno se ha conseguido una nueva dimensión para los tiroteos que nos obliga a pensar rápido para adaptarlo a nuestras posibilidades. Los objetos destructibles, las originales armas y un apartado técnico de gran factura completan un juego recomendable para aquellos que busquen una experiencia que innove en un género trillado. Hay detalles por pulir, pero el conjunto cumple y con nota.

MARIO JIMÉNEZ 

■ ROL ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7







EL TURNO DE LOS COMBATES

Como los juegos de rol más clásicos, aquí los combates se desarrollan por turnos:

1. ¿QUIÉN DA LA VEZ? Cada personaje cuenta con un turno en el que podemos atacar, defender o usar un objeto.

2. LOS ATAQUES ESPECIALES se ejecutan con una combinación de movimientos. Son muy eficaces.

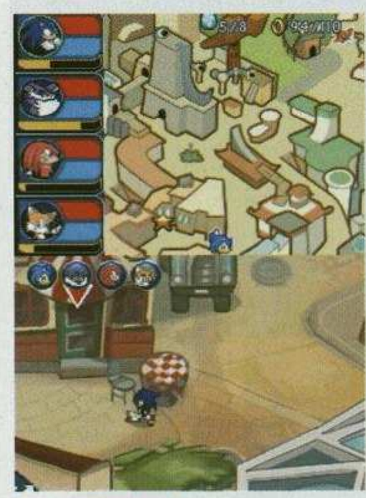
3. ¡QUE NO ESCAPE! A veces los rivales intentan huir y hay que ir tras ellos.



LOS COMBATES son la salsa del juego. Nos dan experiencia que sirve para mejorar al personaje.



LOS CHAOS nos otorgan poderes: más vida, un escudo, suerte, mayor fuerza...



LOS ESCENARIOS son muy grandes, con multitud de puzles y plataformas.



HAY 11 PERSONAJES, con los que formamos un equipo de 4 que podemos ir cambiando.

EL NUEVO "ROL" DE SONIC

SONIC CHRONICLES

Sonic echa el freno y se mete en el género pausado del rol para traernos un juego largo, vistoso y bastante satisfactorio.

■ **SONIC DA EL SALTO A LOS JUEGOS DE ROL** y nos sitúa en un mundo invadido por fuerzas alienígenas a las que tenemos que combatir a lo largo de 10 escenarios en los que abundan los combates, los objetos y los puzles. Para superarlos contamos con 11 personajes sacados de las historias del erizo, con los que formar un equipo de cuatro. No todos están disponibles desde el comienzo y cada uno tiene unas habilidades (volar, escalar, saltar...) imprescindibles para avanzar. Al hacerlo, ganamos experiencia y podemos subir el nivel de los héroes, así como adquirir ataques especiales para los combates, que son por turnos.

→**LA AVENTURA DURA UNAS 30 HORAS,** divididas entre la trama principal y las misiones secundarias (en su mayoría combates), de gran importancia para completar el argumento. En todas ellas el control se lleva a cabo con la pantalla táctil, que nos permite desplazarnos de forma intuitiva.

«Sonic Chronicles» es muy vistoso, con personajes en 3D en coloridos escenarios predibujados, y cuenta con argumento que se va "complicando". Para los fans de Sonic será todo un caramelo. A los expertos del RPG puede que se les quede corto, aunque no deja de ser una "joyita" para DS.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Aunque no es un RPG puro y duro, el juego es bastante largo, intenso y divertido. Además, cuenta con un acabado técnico que roza el sobresaliente.

PUNTUACIÓN FINAL 87

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3 — Posición anterior: - — Meses en lista: 5

Snake le ha cogido gusto al primer puesto y no parece tener intención de moverse. ¿Aguantará el tirón navideño?

2 Super Mario Galaxy
Wii — Posición anterior: - — Meses en lista: 12

Aunque ya lleva un añito en nuestra lista, la aventura de Mario tiene la misma frescura que el primer día. ¡Felicidades!

3 Little Big Planet
PLAYSTATION 3 — ! Posición anterior: - — Meses en lista: 1

La originalidad de este plataformas nos ha sorprendido tanto que entra directamente a la tercera posición.

4 Call of Duty 4
PS3 - XBOX 360 — Posición anterior: - — Meses en lista: 12

Los soldados modernos se atrincheran y mantienen el cuarto puesto un mes más. Eso sí que es disciplina.

5 Gears of War 2
XBOX 360 — ! Posición anterior: - — Meses en lista: 1

Una de las vueltas más esperadas no ha defraudado, y Marcus ha cumplido toda nuestras expectativas. ¡Un crack!

6 Rock Band
XBOX 360 — Posición anterior: 3 — Meses en lista: 3

Empezamos a ser conscientes de que no tenemos mucho futuro en el mundo de la canción ligera, pero ¡ahí seguimos!

7 GTA IV
PS3 - XBOX 360 — Posición anterior: 5 — Meses en lista: 6

El pobre Niko ha ido perdiendo fuelle estos últimos meses y se sitúa en la séptima posición de nuestra lista.

8 Super Smash Bros Brawl
Wii — Posición anterior: 6 — Meses en lista: 5

Los combates más divertidos de Nintendo bajan un par de posiciones este mes. ¿Conseguirán remontar?

9 Bioshock
PS3 - XBOX 360 — Posición anterior: 7 — Meses en lista: 8

La salida de este shooter en PS3 no ha podido evitar que su posición haga "aguas" y esté al filo de salir de la lista.

10 FIFA 09
PS3 - 360 - Wii - DS - PSP — ! Posición anterior: - — Meses en lista: 1

El fútbol entra por fin en nuestro top ten. Esta nueva edición de «FIFA» ha demostrado ser una joya y aquí está su recompensa.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	Metal Gear Solid 4	PS3
2	FIFA 09	XBOX 360
3	G. H: Aerosm...	XBOX 360
4	Super Smash Bros	Wii
5	Buzz Multiconcurso	PSP
6	Pro Evolution 2009	PS3
7	Rock Band	XBOX 360
8	Wii Fit	Wii
9	Top Spin 3	PS3
10	Cocina Conmigo	NDS

Javier Abad

1	Super Mario Galaxy	Wii
2	Gears of War 2	XB 360
3	Little Big Planet	PS3
4	Call of Duty 4	PS3
5	New Super Mario	NDS
6	GTA IV	XBOX 360
7	God of War II	PS2
8	Rock Band	XBOX 360
9	Bioshock	PS3
10	Zelda P. Hourglass	NDS

David Martínez

1	Metal Gear Solid 4	PS3
2	Call of Duty 4	PS3
3	GTA IV	XBOX 360
4	Super Mario Galaxy	Wii
5	Gears os War 2	XB 360
6	Little Big Planet	PS3
7	Dead Space	XBOX 360
8	God of War II	PS2
9	Soul Calibur IV	PS3
10	SW: El Poder de la...	PS3

Daniel Quesada

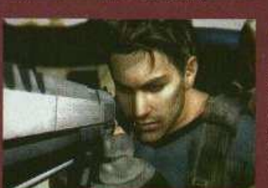
1	Halo 3	XBOX 360
2	Little Big Planet	PS3
3	Bioshock	PS3
4	Rock Band	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Super Mario Galaxy	Wii
7	Super Smash Bros	Wii
8	Call of Duty 4	XBOX 360
9	Metal Gear Solid 4	PS3
10	Sonic Chronicles	NDS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Gears of War 2
XBOX 360
No es por poneros los dientes largos, pero nosotros ya hemos tenido la oportunidad de jugarlo a tope y no nos extraña que lo esperéis con tantísimas ganas.



2 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
Se nota que tenéis ganas de pasar miedo en compañía de Chris Redfield. Tranquilos, que ya van quedando menos meses para que salga.



3 God of War III
PLAYSTATION 3
De la vuelta de Kratos no se conocen demasiados detalles, pero la calidad de sus anteriores títulos es argumento suficiente para esperarla con ganas.



4 Tomb Raider Underworld
PS3, XBOX 360
Nuestra arqueóloga favorita está a punto de embarcarse en una nueva aventura repleta de saltos y ruinas, muchas ruinas. ¡Qué salga ya!



5 Prince of Persia
PS3, XBOX 360
El impresionante cambio de look de la nueva aventura del Príncipe de Persia os ha llamado poderosamente la atención, por lo que os habéis volcado votándole este mes.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 JUEGOS...

1 FIFA 09
Cientos de equipos, torneos y modos de juegos nos esperan en la última entrega de la serie FIFA, que viene acompañada de una jugabilidad mejorada, y de un apartado gráfico y sonoro de lo más espectacular.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

VUESTRAS CRÍTICAS



ROCK BAND

La valoración de Hobby Consolas (nº 204) fue de 94. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Mucho dinero y espacio

Carlos Guillén (e-mail)

Sin duda alguna es un juego original y nuevo, pero su precio también es innovador... comprando la batería sola ya te destroza un poco por dentro, es casi preferiblemente comprarse una de verdad. Y el espacio que ocupa es otra; para la gente que tiene la consola en una habitación pequeña se tiene que aguantar, pero por lo demás me parece perfecto y muy divertido con los amigos.

VALORACIÓN: 93

@ Ya ni salimos...

Joan Alonso (e-mail)

Es cierto que el desembolso inicial es grande, pero en mi caso lo hemos comprado entre 4 personas (mi hermano, su novia, la mía y yo), por lo que lo hemos notado mucho menos. Y desde que lo tenemos no hay fin de semana que no quedemos un día para darle caña. No os podéis imaginar lo que nos reímos. ¡Increíble!

VALORACIÓN: 99

@ Un auténtico robo

Borja Blanco (e-mail)

El otro día lo estuve probando en casa de un amigo y la verdad es que el juego me pareció muy original y divertido, por lo que pensé en hacerme con uno. Pero cuando vi el precio casi me da un "yu-yu"... ¡140 Euros! Vale que incluye instrumentos, pero no estoy dispuesto a pagar por un juego que vale casi más que la consola.

VALORACIÓN: 80

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre: FIFA 09 ¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 — Metal Gear Solid 4 — PLAYSTATION 3
Posición anterior: - · Meses en lista: 4



Desde luego debéis ser ya unos expertos en espionaje táctico, porque no paráis de votar al "abuelete" Solid Snake.

2 — Halo 3 — XBOX 360
Posición anterior: 6 · Meses en lista: 4



La subida más espectacular del mes la protagoniza el Jefe Maestro, que este mes se ha "hinchado" a votos.

3 — GTA IV — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 2 · Meses en lista: 6

Un mes más Niko Belic cae una posición en la tabla pero, de momento, sigue sin salir de vuestro "Top Three".

4 — Assassin´s Creed — PS3 - XBOX 360
R · Posición anterior: 8 · Meses en lista: 11



Otro que ha pegado una subida. Altair ya está sobre la atalaya y contempla a sus competidores desde el cuarto puesto.

5 — Super Mario Galaxy — Wii
Posición anterior: - · Meses en lista: 8



Si algo funciona... ¿para qué cambiarlo? Eso debe pensar Mario, que lleva varios meses en el puesto número 5.

6 — Call of Duty IV — PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 3 · Meses en lista: 9




Los soldados de este shooter se baten en retirada y retroceden 3 posiciones en vuestra tabla. Tranquilos, que rápido suben.

7 — Gears of War — XBOX 360
Posición anterior: 4 · Meses en lista: 2




Marcus y sus "colegas" los Locust pierden algo de fuelle. Debe ser porque ya están dándolo todo en la segunda parte

8 — Guitar Hero III — PS3 - XBOX 360 - WII
Posición anterior: · Meses en lista: 1



Parece que os ha costado cogerle el puntillo pero, por los votos recibidos, debe haber mucho Angus Young suelto ya.

9 — God of War II — PLAYSTATION 2
Posición anterior: · Meses en lista: 1



Tras un tiempo de ausencia Kratos regresa a vuestra lista de favoritos. Desde luego, calidad no le falta para estar.

10 — Kingdom Hearts 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: - · Meses en lista: 7



Este clásico de vuestra lista ha estado a punto de no entrar este mes. ¡Qué se noten esos votos de los fans de los RPG!

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Mercenaries 2		Pure	
HC	Técnicamente es mejorable, pero su diversión es sorprendente.	89	Un arcade de velocidad fácil de manejar, aunque algo corto..	84
GamePro	A pesar de tener algunos fallos importantes ofrece mucha acción.	80	Es el mejor arcade de "off-roads" jamás creado. Muy divertido.	90
IGN.com	Es divertido pero puedes acabar el modo historia muy rápido.	79	El modo para un jugador mola, pero el "multi" es mucho mejor.	86
GameZone	Un enorme mapa, muchas armas y vehículos... supera al primer juego.	85	Tiene algunos fallos, pero aún así es diversión en estado puro.	88

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

CON SABOR FUTBOLERO



PS3, Xbox 360, Wii, PS2



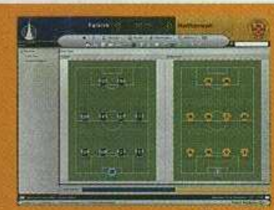
PS3 , Xbox 360, PS2

2 Pro Evolution 09 Contraataques, paredes, pases en profundidad... el nuevo "Pro" sigue fiel a su estilo y ofrece fútbol en estado puro.



PS3, Xbox 360

3 UEFA Euro 08 ¡Lo que nos hizo disfrutar nuestra selección en la pasa Eurocopa! Si queréis revivirlo este juego es el indicado.



Xbox 360

4 Football Manager 2008 Fichajes, publicidad, ruedas de prensa... ser "presi" de un equipo de fútbol no es fácil.



PSP

5 Playchapas Aquí no hay problemas de kilos de más, ni de salidas nocturnas... ¡a las chapas sólo les interesa meter goles!

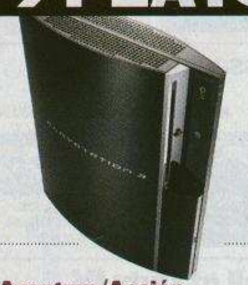
LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO · € PRECIO REDUCIDO



PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Metal Gear Solid 4	96
3 Dead Space	94
4 Assassin´s Creed €	94
5 Uncharted €	92
6 Splinter Cell D.A. €	92

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 09	94
2 FIFA 08	93
3 Pro Evolution 2009	92

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty 4	95
2 Bioshock	94
2 Resistance €	93

Plataformas	Puntuación
1 Little Big Planet	95
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad	Puntuación
1 Midnight Club L.A.	92
2 Race Driver GRID	92
3 NFS Prostreet	91

Rol	Puntuación
1 Oblivion	93
2 Marvel Ult. Alliance €	80
3 No disponible	

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur IV	93
2 WWE Smackdown 09	89
3 Virtua Fighter 5	88

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revolution	89
2 Bladestorm	72
3 Eye of Judgment	70

Deportivos	Puntuación
1 Top Spin 3	92
2 NBA 2K9	92
3 NBA Live 09	91

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Echochrome	89
3 Singstar	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- DEAD SPACE
- FIFA 09
- GTA IV
- GUITAR HERO III
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- MIDNIGHT CLUB L.A.
- SOUL CALIBUR IV

El juego del mes



LITTLE BIG PLANET

Este plataformas nos ha cautivado tanto por su originalísimo apartado gráfico, como por su revolucionario concepto de juego, que nos permite crear nuestras propias fases y compartirlas con otros jugadores a través de la red.

Wii



Aventura/Acción	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime 3	95
3 Resident Evil 4 €	90
4 Okami	90
4 Zack & Wiki	88
5 SW: Complete Saga €	85

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2008	85
3 FIFA 09	80
3 FIFA 08	75

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty 3	88
2 Red Steel €	84
3 RE: Umb. Chronicles	78

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Galaxy	97
2 Crash: L. de Titanes	90
3 Super Paper Mario	90

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono €	80

Rol	Puntuación
1 Dragon Quest Swords	71
2 No disponible	
3 No disponible	

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Dragon Ball BT 3	90
3 MK: Armageddon	88

Estrategia	Puntuación
1 Battalion Wars 2	84
2 No disponible	
3 No disponible	

Deportivos	Puntuación
1 SSX Blur €	88
2 Mario Strikers	86
3 Mario & Sonic	86

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 G. H: Aerosmith	90
3 Wario Ware	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- MARIO KART
- METROID PRIME 3
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- S. SMASH BROS BRAWL
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



WARIO LAND SHAKE DIMENS.

La nueva aventura de Wario mezcla a la perfección el espíritu de los clásicos de las plataformas en 2D con la originalidad que confiere el mando de Wii, que debemos agitar o mover para superar ciertos puzles.

XBOX 360



Aventura/Acción	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Gears of War 2	95
3 Dead Space	94
4 Assassin´s Creed €	94
5 Gears of War €	94
6 Ninja Gaiden II	92

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 09	94
2 FIFA 08	93
3 Pro Evolution 2009	92

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo 3	96
2 Call of Duty 4	95
3 Bioshock €	94

Plataformas	Puntuación
1 Sonic the Hedgehog	68
2 No disponible	
3 No disponible	

Velocidad	Puntuación
1 Forza Motorsport 2 €	95
2 Project Gotham 4	93
3 Midnight Club LA	92

Rol	Puntuación
1 Mass Effect	94
2 Oblivion €	93
3 Blue Dragon €	89

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur IV	93
1 Virtua Fighter 5 €	90
2 WWE Smackdown 09	89

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata €	89
3 B. por la T. Media 2 €	83

Deportivos	Puntuación
1 Top Spin 3	92
2 NBA 2K9	92
3 NBA 2K8 €	90

Varios	Puntuación
1 Rock Band	94
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero II	92

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED
- CALL OF DUTY 4
- DEAD SPACE
- FIFA 09
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- SOUL CALIBUR IV

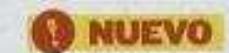
El juego del mes



GEARS OF WAR 2

Se ha hecho de rogar, pero la vuelta de Marcus Phoenix a la consola que le vio nacer no ha podido ser mejor. Acción a raudales y un apartado técnico impactante son sus dos mejores cartas de presentación.

Los juegos más destacados del momento.

 NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

PSP

El juego del mes



GOD OF WAR CHAINS OF O.

¿Que todavia no tenéis este pedazo de juego? Pues en un mes en el que no hay demasiados lanzamientos para PSP, no perdáis un segundo en haceros con él...¡a precio reducido!

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 €	92
2 Pro Evolution 2008 €	91
3 FIFA 08 €	90

Shoot'em up	Puntuación
1 Socom F. Bravo	90
2 MOH Heroes 2 €	86
3 Ghost in the Shell €	81

Plataformas	Puntuación
1 Crush	90
2 Daxter €	88
3 LocoRoco €	85

Velocidad	Puntuación
1 Sega Rally €	90
2 Burnout Dominator €	90
3 Burnout Legends €	89

Rol	Puntuación
1 Crisis Core: FFVII	90
2 Monster Hunter 2	90
3 Final Fantasy Tactics	89

Lucha	Puntuación
1 Tekken Dark Res. €	95
2 SF Alpha 3 Max €	90
3 MK Unchained €	87

Estrategia	Puntuación
1 Patapon	92
2 Metal Gear Acid 2	87
3 Metal Gear Acid	86

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf €	87

Varios	Puntuación
1 Echochrome	89
2 Gitaroo Man €	83
3 Ape Academy €	81

Aventura/Acción	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories €	96
2 GTA: Liberty City St. €	96
3 God Of War: Chains.. €	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops	94
6 Ult. Ghost´n Goblins €	93

Imprescindibles por orden alfabético

- CRISIS CORE: FFVII
- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- GOD OF WAR: CHAINS...
- MGS PORTABLE OPS
- PATAPON
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3

NINTENDO DS



El juego del mes

SONIC CHRONICLES

Acostumbrados a verle corriendo a toda velocidad por la pantalla de nuestra tele o consola, resulta gratificante ver que el bueno de Sonic también es capaz de relajarse y protagonizar un estupendo juego de rol.

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 06 €	85
2 FIFA 08 €	83
3 Pro Evolution 6 €	76

Shoot'em up	Puntuación
1 Dead & Furious €	85
2 Nanostray €	81
3 Call of Duty 4	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet €	85
3 NFS Underground 2 €	84

Rol	Puntuación
1 The World Ends With...	92
1 Final Fantasy IV	92
2 Mario & Luigi 2	90

Lucha	Puntuación
1 Bleach	89
2 Dragon Ball Z S.W.	85
3 WWE Smackdown 08	65

Estrategia	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C.	90

Deportivos	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf €	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

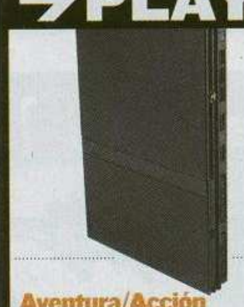
Varios	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Nintendogs	90

Aventura/Acción	Puntuación
1 Zelda Phantom Hour.	96
2 Metroid Prime Hunt.	93
3 Resident Evil DS	90
4 Soul Bubbles	89
5 Castlevania P. of R. €	88
6 Castlevania D. of S. €	86

Imprescindibles por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- F. F. TACTICS ADV. 2
- FINAL FANTASY IV
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- THE WORLD END WITH...
- ZELDA PHANTOM H.

PLAYSTATION 2



El juego del mes



PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Pocos cambios, alguna ausencia importante, como la licencia de nuestra liga... pero una jugabilidad de escándalo. El nuevo "Pro" de PS2 sigue siendo un festival de fútbol divertido y realista.

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 €	97
2 FIFA 09 (nuevo)	96
3 FIFA 08 €	96

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty 3 €	94
2 Call of Duty B.R.O. €	94
3 Black €	93



Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter €	91
2 Sly Raccoon €	91
3 Crash Lucha de Tit. €	90

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 4 €	97
2 NFS Carbono €	94
3 Need for S. MW €	93

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XII €	98
2 Final Fantasy X €	96
3 Dragon Quest €	95

Lucha	Puntuación
1 Tekken 5 €	95
2 Soul Calibur III €	95
3 Soul Calibur II €	94

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2 €	92
2 Full Spect. Warrior €	88
3 Los Sims 2 €	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 08 €	94
2 NBA 2K7 €	93
3 NBA Live 07 €	93

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Singstar Party €	90
3 Ace Combat 5 €	90

Aventura/Acción	Puntuación
1 God of War II €	98
2 Metal Gear Solid 3 €	97
3 GTA: San Andreas €	97
4 Metal Gear Solid 2 €	96
5 Splinter Cell 3 C.T. €	95
6 God of War €	95

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



Un rockero portátil

- **Nombre:** Guitar Bag
- **Compañía:** Kaos Videogames-Maxwise
- **Consola:** Nintendo DS ■ **Precio:** 14,95 €

¿Vais de gira a todos lados con vuestra portátil? Pues lo mejor que podéis hacer es llevarla en esta práctica bolsa para Nintendo DS, que tiene forma de púa de guitarra e incluye un compartimento especialmente diseñado para llevar el adaptador de Activision para «Guitar Hero On Tour». Está fabricado en resistente nylon, tiene agarraderas de goma y varios bolsillos para guardar otros juegos. Eso sí, nos parece algo cara.

■ **Valoración:** ★★☆☆



La mejor pistola

- **Nombre:** Dual Trigger Gun NW
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** Wii
- **Precio:** 14,95 €

Parece que por fin una compañía ha dado con el diseño ideal para convertir el mando de Wii en una pistola. El mayor problema de estos adaptadores era que no permitían pulsar el botón A salvo si cambiamos la posición natural de sujeción del arma; pero eso se acabó. Además del consabido gatillo que acciona el B, otro integrado en la empuñadura acciona un mecanismo que llega hasta la parte superior del periférico y acciona el poco accesible A. ¡Más cómodo imposible! Además, trae un accesorio de quita y pon que permite colocar el Nunchako como si fuera una ametralladora y que le otorga una forma idéntica a la última GunCon de Namco.



■ **Valoración:** ★★★★

Sólo para tus oídos

- **Nombre:** Steel Series Siberia Neckband
- **Compañía:** Programer SL ■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 63 €

Estética y calidad se dan la mano en estos cascos, que también funcionan como 'headset' para Xbox 360 mediante un micrófono retráctil en el auricular izquierdo. La diadema ha sido pensada para pasar por la nuca en lugar de por encima de la cabeza (un diseño muy "cool", pero hace que en sesiones prolongadas termine escurriéndose algo). El cable alcanza los 2,7 metros y la calidad y aislamiento del sonido son espectaculares. En tiendas o en la web del distribuidor: **www.4frags.com**.

■ **Valoración:** ★★★☆



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **MANDO FRAGFX** La fusión de mando y ratón. 59,95 €	 **CABLES HDMI TO HDMI** Aprovecha la resolución 1080p. 24,95 €	 **PADS CONTROL DUAL SHOCK 3** Para jugar por fin con vibración. 59,99 €	 **REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN** Refresca tu PS3. 19,99 €	 **AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9** Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Con diferencia, la mejor opción. 14,95 €	 **MANDO THE SHAFT** Para darle sabor auténtico a los juegos más arcade. 30 €	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER** Para los juegos "tradicionales". 19,90 €	**PISTOLA DUAL TRIGER GUN NW** Con gatillo para pulsar A. 15,95 €	 **BATERÍA T CHARGE ALL NW** Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360

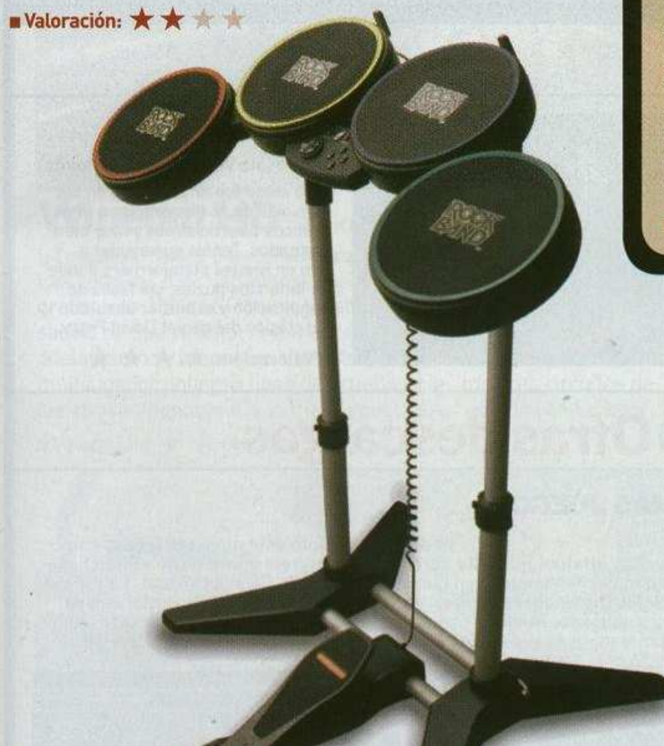
 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico 119,90 €	 **AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO** Comunícate sin usar cables 49,99 €	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico 44,90 €	 **MEMORIA MEMORY CARD 64 MB** Para guardarlo todo 34,99 €	 **VENTILADOR INTERCOOLER** Para evitar "calentones". 19,95 €

Así me suena mejor

■ **Nombre:** Drum Silencer ■ **Compañía:** Pelican
■ **Consola:** Todas las consolas ■ **Precio:** 22,95 €

Si habéis echado un vistazo a nuestro análisis de «Rock Band» o ya tenéis el juego, sabréis que uno de los defectos de sus periféricos, concretamente el que hace las veces de batería, es que al golpearlo suena un poco a "plastiquete", afectando negativamente a la experiencia de juego. Para aquellos a quien eso suponga una molestia, ahora pueden hacerse con unos silenciadores que amortiguan el impacto de la baqueta y lo silencian. Los podéis comprar en **www.hardcore-gamer.net**... si todavía os queda algo de dinero en la hucha tras formar vuestra banda virtual.

■ **Valoración:** ★★☆☆



✪ NO LO PIERDAS DE VISTA

AURICULAR

Habla online

■ **Nombre:** Milos-9 ■ **Compañía:** Anycom
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 22,90 €

El juego online en PlayStation 3 ha recibido dos buenos exponentes este mes con «Little Big Planet» y «End War», y seguro que más de uno estáis deseando conectaros a Internet para jugarlos con amigos. Mediante la tecnología Bluetooh de PS3 ahora es más cómodo que nunca gracias a este "headset" inalámbrico, que tiene una autonomía de 9 horas de conversación (190 en reposo). Además, es muy cómodo ya que tan sólo pesa 9 gramos e incluye tres "pinganillos" diferentes para que se adapte bien a vuestro oído. Podéis comprarlo en tiendas o en la página web: **www.hnostromo.com**.

■ **Valoración:** ★★★★





El cable invisible

■ **Nombre:** Nunchuk Wireless ■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 14,95 €

Si queréis libraros del cable que une vuestro Nunchuko y el Wiimote, no tenéis por qué haceros con uno nuevo inalámbrico, como los que ya hemos visto en otras ocasiones. Este "oculta" el cable del tradicional y envía una señal a un adaptador que enchufamos en el Wiimote. Su control es muy cómodo y también tiene un precio barato. La mayor pega es que precisa de dos pilas AAA para funcionar (vienen incluidas al adquirirlo) y no una batería recargable.

■ **Valoración:** ★★★☆

✪ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



USB — CONECTOR USB Wi-Fi
Conéctate a Internet con la señal de un PC.
34,95 €



MÚSICA — NINTENDO MP3 PLAYER
Escucha música con tu portátil.
30 €



PACKS — 13 ACCESORIOS (LITE)
Protectores, bandolera y cascos.
14,95 €



TRANSPORTE — FLIP&PLAY
Sencilla, cómoda y en muchos colores distitntos.
12,95 €



MEMORIA — TARJETAS SD
Almacena tus canciones para el MP3 Player.
De 10 a 85 €

PSP

PSP SLIM EN LA TV — CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS — GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde129,95 €



SONIDO — SOUND SYSTEM 2.1
Sonido perfecto y diseño elegante.
59,90 €



TARJETAS — MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 8 gigas. A partir de **30 €**



PACKS — TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2



VOLANTES — DRIVING FORCE
El volante más real
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS — SCORPION 2
Para tv de 100 Hz
43 €



PADS CONTROL — DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA — MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas
34,95 €



PACKS — TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo
49 €

ZONA DE DESCARGA

Las tres consolas reciben un homenaje al "retro" con «Mega Man 9». ¡Pero hay más! PS3 apuesta por el contenido multimedia este mes, Xbox 360 añade un montón de juegos nuevos y Wii sigue recuperando clásicos de otras consolas.

Wii

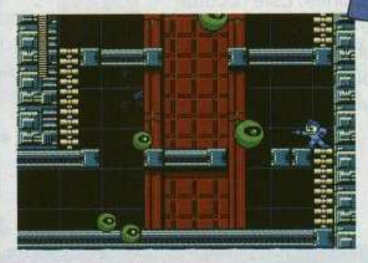
Juegos

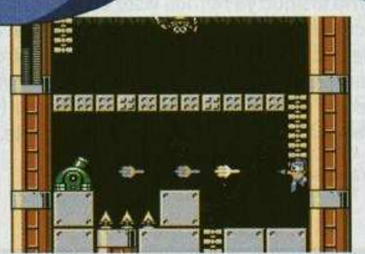
Mega Man 9

Wii Ware: 1000 Wii Points **Compañía:** Capcom
Género: Plataformas / Acción **Jugadores:** 1

El legendario héroe de los videojuegos vuelve a su saga original. Aunque no lo parezca por las imágenes, este juego es nuevo. La gracia está en que Capcom ha querido darle el "look" que tenían los juegos de NES, con fallos gráficos (como el parpadeo) incluidos. El desarrollo es el típico: avanzar nivel tras nivel saltando y disparando para alcanzar a los jefes finales. Como siempre, la dificultad es desorbitada.

Valoración: 





EARTHWORM JIM



Consola Virtual: 800 Wii Points

Este juego fue un bombazo en las consolas de 16 bits gracias a unos gráficos divertidísimos y muy bien animados. Tenéis que ayudar a Jim en niveles plataformers donde no faltan los puzles, las fases de bonificación y el humor absurdo. Un clásico del genial David Perry.

Valoración: 

BOMBERMAN BLAST



Wii Ware: 1000 Wii Points

El clasicazo aterriza en Wii con la misma jugabilidad de siempre, pero con gráficos renovados y algunas novedades: se ha incorporado la posibilidad de jugar con nuestros Miis y, sobre todo, un modo online para hasta 8 jugadores simultáneos. Diversión arcade de la buena.

Valoración: ★★★★

Otras descargas

▸MÁS JUEGOS

EL CATÁLOGO DE Wii WARE se amplía bastante este mes, con juegos como el musical **«Helix»** (pantalla derecha) o el discreto y caro puzle «Plattchen». Mucho más interesantes son las novedades de la Consola Virtual. La versión de **«Sonic the Hedgehog»** para Master System (pantalla izquierda) es una compra obligada. También han aterrizado el popular arcade «Boulder Dash» de Commodore 64 y «Shining Force II» de Mega Drive, un clásico del rol.





▸LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

CONSOLA VIRTUAL	Wii WARE
1 Zelda Ocarina of Time (N64)	1 Dr. Mario y Bactericida
2 Super Mario 64 (N64)	2 Lost Winds
3 Super Str. Fighter II (SNES)	3 Bomberman Blast
4 Super Metroid (SNES)	4 Block Breaker Deluxe
5 Streets of Rage II (MD)	5 Mega Man 9

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

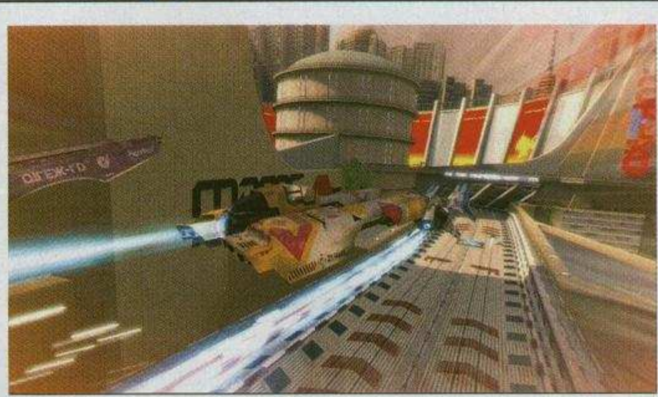
Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP

Juegos



Wipeout HD (Sólo PS3)

■ Compañía: Sony ■ Género: Velocidad ■ Jugadores: 1-8 ■ Precio: 17,99 €
Las carreras más vertiginosas saltan a PS3 en esta edición con gráficos en 1080p. Si habéis jugado a los anteriores juegos, ya sabéis de qué va esto: recorrer retorcidos circuitos mientras adelantamos y atacamos a las otras siete naves. Tiene modo multijugador online, 5 tipos de pruebas y los mejores circuitos de los otros «Wipeout». De lo más espectacular que hay en la Store.

■ Valoración: ★★★★



GEON (SÓLO PS3)

■ Precio: 7,99 €

Un curioso puzle en 3D en el que hemos de recoger esferas por todo el escenario. La gracia está en que podemos dar la vuelta al mismo y usar poderes especiales para atacar a los enemigos. Un juego colorido y bastante "enganchante".

■ Valoración: ★★★☆



MEGA MAN 9 (SÓLO PS3)

■ Precio: 9,99 €

El mismo juego que sale este mes en Wii y 360: saltos, acción y mucha dificultad. Además, incluye la posibilidad de bajar nuevos personajes y dos modos de dificultad más Eso sí, previo pago.

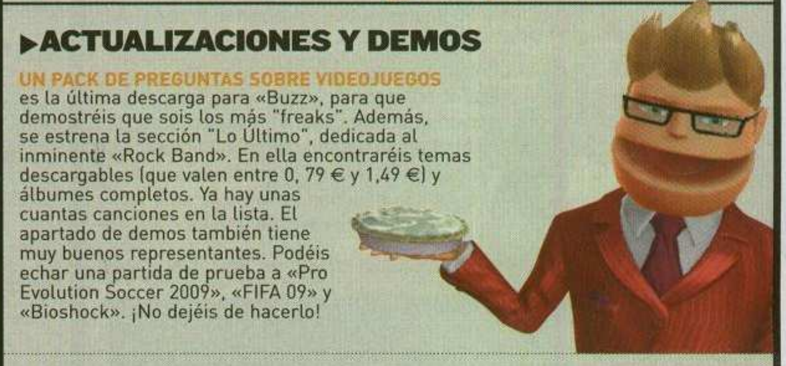
■ Valoración: ★★★☆



Otras descargas para PS3

▸ACTUALIZACIONES Y DEMOS

UN PACK DE PREGUNTAS SOBRE VIDEOJUEGOS es la última descarga para «Buzz», para que demostréis que sois los más "freaks". Además, se estrena la sección "Lo Último", dedicada al inminente «Rock Band». En ella encontraréis temas descargables (que valen entre 0, 79 € y 1,49 €) y álbumes completos. Ya hay unas cuantas canciones en la lista. El apartado de demos también tiene muy buenos representantes. Podéis echar una partida de prueba a «Pro Evolution Soccer 2009», «FIFA 09» y «Bioshock». ¡No dejéis de hacerlo!



▸MULTIMEDIA



PRINCE OF PERSIA, la próxima apuesta de Ubisoft, comienza su promoción con un conjunto de fondos de escritorio. También llegan nuevos temas gratuitos para «Fallout 3» y «Bioshock». En cuanto a vídeos, hay un tráiler con «Tomb Raider Underworld» en movimiento. Este mes hay música, con la BSO de «Pixel Junk Eden» y «Pixel Junk Monsters».

▸LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3	PSP
1 Warhawk	1 Command & Conquer Red Alert
2 Tekken D. Resurrection Online	2 Everybody´s Golf 2
3 Wipeout HD	3 Wipeout
4 Echochrome	4 Killzone Liberation
5 Bionic Commando Rearmed	5 Echochrome

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro, podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Descargad la compra directamente o agregadla al carrito para comprar más. Pulsad Triángulo para pasar por caja.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360

Juegos



Duke Nukem 3D

Compañía: 3D Realms **Género:** Shooter **Jug.:** 1-8 **Precio:** 800 MP

Cuando este juego apareció fue una revolución respecto a «Doom». Tiene acción desenfrenada, bromas eróticas y armas tan ingeniosas como el rayo reductor. Esta versión trae modo para 8 jugadores (cooperativo y versus) y la posibilidad de grabar vídeos.

Valoración: ★★★★



SHADOW ASSAULT: TENCHU

Precio: 800 MP

Con la típica ambientación de «Tenchu» tenemos un juego de vista aérea en el que hemos de colocar trampas y llegar a puntos clave sin que nos descubran los vigilantes. No es muy vistoso, pero el desarrollo se hace bastante atractivo.

Valoración: ★★☆☆





WAR WORLD

Precio: 800 MP

Un frenético arcade 3D en el que tenemos que eliminar al mayor número de robots posible en escenarios abiertos. Contamos con muchos tipos de aparatos y disparos diferentes. A pesar de ser descargable, es un juego de lo más vistoso.

Valoración: ★★★☆

Otras descargas

ACTUALIZACIONES Y DEMOS

VIVA PIÑATA 2 desembarca en la consola, pero podéis probarlo antes con la demo. También hay versiones de prueba para «Pro Evolution Soccer 2009» y «NBA 2K9». En cuanto a mejoras de juegos, ya podéis actualizar las ligas dentro de «FIFA 09». Actualizar la liga BBVA por 560 MP o todas las ligas por 1600. Como remate, podéis adquirir el pack de armas legendarias de «Soul Calibur IV» por 300 MP.



MULTIMEDIA



GEARS OF WAR 2 es una fuente inagotable de vídeos. Llegan 3 nuevos, dos basados en "tops" elegidos por los fans y un tráiler llamado "Delta Squad Blues". Tampoco podéis perderos el nuevo tráiler de «Halo 3», llamado "Equipo de limpieza". Encontramos varios temas de escritorio basados en «Dead Space» o «Mega Man 9», a 150 MP.

LOS FAVORITOS DE HOBBY CONSOLAS

ARCADE

1. Fatal Fury Special
2. Castlevania: S. of the Night
3. Braid
4. Soul Calibur
5. Bionic Commando Rearmed

XBOX ORIGINALS

1. Halo: Combat Evolved
2. Fable
3. Ninja Gaiden Black
4. Jade Empire
5. Burnout 3

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

Desde la pestaña Bazar del menú principal, pinchad en Canjear Código si tenéis una tarjeta prepago (se vende en tiendas). Si no tenéis nada de esto, entrad en el escaparate del bazar y pulsad X para agregar Microsoft Points con tarjeta de crédito. 500 MP valen seis euros.

3- COMPRAR

Entrad en el Bazar en la pestaña correspondiente. Podéis ver Lo Más Destacado, Nuevas Llegadas, Tienda de Juegos o Tienda de Vídeos. En cada opción hay diversas categorías (Arcade, demos, etc). Elegid un producto y pulsad Comprar y Confirmar descarga.

4- JUGAR

Tras bajar el juego, id a la pestaña que corresponda al contenido: Juegos o Multimedia. En Juegos, pulsad Mi Biblioteca de Juegos (donde veréis Arcade, clásicos Xbox o demos). En multimedia, hay Música, Imágenes o Vídeos.

PLAYSTATION 3

Baja



DESBLOQUEAR TODOS LOS EXTRAS
Dentro del menú de opciones, usa los bumpers para entrar en la sección dedicada a los códigos. Una vez allí, pulsa **X** e introduce cualquiera de estas claves para conseguir el efecto deseado.
SUPERMAX:
- Desbloquea todas las piezas para poder mejorar tu vehículo.
SHOWTIME:
- Lo desbloquea todo.

Buzz Multi-concurso

CONSEGUIR TODOS LOS TROFEOS
Si quieres demostrar que eres el verdadero rey de este juego, apunta cómo conseguir todos los trofeos.
EMPERADOR DEL SOFÁ DE BRONCE:
- Gana 5 partidas jugando en el modo sofá contra sofá.
FANÁTICO DE MYBUZZ DE BRONCE:
- Juega una partida en el modo MyBuzz.
PREMIO BARNARD DE BRONCE:
- Consigue más de 1500 puntos cuando juegues en el modo single player.
REY DEL SOFÁ DE BRONCE:
- Tienes que jugar una partida en el modo sofá contra sofá.
SOCIABLE DE BRONCE:
- Disputa 5 partidas en el modo multijugador.
SOLITARIO Y FELIZ DE BRONCE:
- Juega 5 partidas en el modo single player.
EMPERADOR DEL SOFÁ DE PLATA:
- Vence en 20 partidas jugando en el modo sofá contra sofá.
FANÁTICO DE MYBUZZ DE PLATA:
- Disputa 20 partidas en el modo MyBuzz.
PREMIO BARNARD DE PLATA:
- Alcanza los 3000 puntos jugando en el modo single player.
REY DEL SOFÁ DE PLATA:
- Echa 15 partidas en el modo sofá contra sofá.
SOCIABLE DE PLATA:
- Juega 20 partidas en el modo multijugador.
SOLITARIO Y FELIZ DE PLATA:
- Disputa 20 partidas en el modo single player.
EMPERADOR DEL SOFÁ DE ORO:
- Vence en 50 partidas jugando en el modo sofá contra sofá.
FANÁTICO DE MYBUZZ DE ORO:
- Juega 50 en el modo MyBuzz.



PREMIO BARNARD DE ORO:
- Consigue más de 5000 puntos puntos cuando juegues en el modo single player.
REY DEL SOFÁ DE ORO:
- Juega 40 partidas en el modo sofá contra sofá.
SOCIABLE DE ORO:
- Juega 50 partidas en el modo multijugador.
SOLITARIO Y FELIZ DE ORO:
- Disputa 50 partidas en el modo single player.
EL MEJOR AMIGO DE BUZZ:
- Tienes que conseguir el resto de trofeos.

Frontlines: Fuel of War

CONSEGUIR DOS NIVELES SECRETOS
Introduce las siguientes contraseñas para conseguir el nivel extra que más te guste. Eso



sí, son para jugar en modo individual.
SP-VILLAGE:
- Escenario de pueblo.
SP-STREET:
- Escenario urbano.

Haze

JUGAR EN ULTRA DIFÍCIL
Completa el modo campaña en cualquier dificultad para desbloquear este modo.

Lego Indiana Jones

CÓDIGOS DE LOS ÍTEMS
Introduce los siguientes códigos en la pizarra de la clase de matemáticas del Colegio Barnett para conseguir el ítem que se desbloquea con cada uno.
VIKED7:
- Detector de artefactos.
VNF59Q:
- Beep Beep.
VIES2R:
- Carácter de tesoro.
VKRNS9:
- Desarmar enemigos.
4ID1N6:
- Disfraces.
V83SL0:
- Construcción rápida.
378RS6:
- Cavar rápidamente.
FJ59WS:
- Sujeción rápida.
B1GW1F:
- Fertilizante.
33GM7J:
- Pista de hielo.
VUT673:
- Detector de parcelas.
WWQ1SA:
- Tesoro de Poo.
MDLP69:
- Regenerar corazones.
3X44AA:
- Personajes secretos.
3HE85H:
- Siluetas.
VN3R7S:
- Súper grito.
0P1TA5:
- Súper bofetada.
H86LA2:
- Tesoro Magnet.
VM4TS9:
- Tesoro x2.
VLWEN3:
- Tesoro x4.
V84RYS:
- Tesoro x6.
A72E1M:
- Tesoro x8.
VI3PS8:
- Tesoro x10.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Metal Gear Solid 4

¡Hola Hobby Consolas! Soy un gran seguidor vuestro y esta es la primera vez que os escribo. Espero que estos truquitos para el fantástico «Metal Gear Solid 4» os sirvan. Allá van:
Introduce cualquiera de los códigos que se muestran a continuación en el sector de Shadow Moses, donde tienes que escribir un código de seguridad en el MK 3. Al introducir cualquiera de estos códigos se producirá un error, pero, a pesar de ello el truco estará activado.
13462:
- 100.000 PD.
78925:
- Canción para el iPod.
14893:
- Canción para el iPod.

CANCIONES IPOD
Para poder activar los siguientes passwords, debes completar el juego en cualquier nivel de dificultad. Una vez lo hayas conseguido, ve al menú de Extras y después a Password. Allí, introduce las siguientes claves e inicia una nueva partida, desde el último guardado, que hayas hecho. Ahora, en esta nueva partida, dispondrás de los nuevos temas para tú iPod desde el principio.
GEORGE:
- Canción "Gekko" para el iPod.
THOMAS:
- Canción "Desperate Chase" para el iPod.
THEODORE:
- Canción "Midnight Shadow" para el iPod.
ABRAHAM:
- Canción "Mobs Alive" para el iPod.

DESBLOQUEAR EXTRAS
Consigue los siguientes extras haciendo lo que se indica.
FACECAMO DE DREBIN:
- Consigue más de 60 tipos de armas.
SOLAR GUN:
- Consigue las cinco estatuas de la fase 1, sin usar la violencia para obtenerlas.

Joel Villanueva (email)

PixelJunk Eden

CONSEGUIR TODO LOS TROFEOS
El juego tiene 19 trofeos de bronce y 1 de plata. Para conseguirlos todos, haz lo que te indicamos en casa uno de los casos.
TODAS LAS SEMILLAS 04 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 04.
TODAS LAS SEMILLAS 03 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 03.
TODAS LAS SEMILLAS 02 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 02.
TODAS LAS SEMILLAS 01 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 01.
TODAS LAS SEMILLAS 05 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 05.
TODAS LAS SEMILLAS 06 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 06.
TODAS LAS SEMILLAS 07 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 07.
TODAS LAS SEMILLAS 08 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 08.
TODAS LAS SEMILLAS 09 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 09.

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

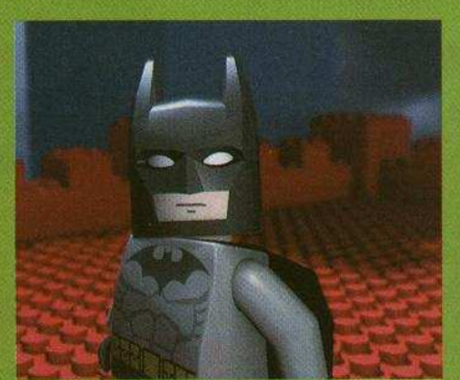
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es

LEGO BATMAN

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Introduce estos códigos en el menú de trucos para desbloquear lo que corresponde en cada caso:

BDJ327:
- Bruce Wayne.
CCB199:
- El Joker Tropical.
DDP967:
- Comisario Gordon.
KJP748:
- Ayudante del Pingüino.
MAC788:
- Furgoneta de policía.
MVY759:
- Nightwing.
NJL412:
- Yeti.
XWP645:
- Ampliación de objetivos.



TODAS LAS SEMILLAS 10 (BRONCE):
- Abre todas las semillas en el jardín 10.
TODOS LOS JARDINES COMPLETADOS (BRONCE):
- Obtén un Spectra en cada jardín.

Siren: Blood Curse

DESBLOQUEAR MINI JUEGOS

Este truco te servirá para obtener un nuevo archivo que contiene todos los minijuegos, aunque eso sí, debes registrarte en PlayStation Network y jugarlos todos para desbloquearlos.



Antes de llegar a la sala de espera final o de reunirte con Bella en el episodio 8 de la fase de Melissa Gale, debes bajar al sótano y esconder a Bella en el incinerador. En su escondite, Bella encontrará un aparato de juegos portátil. Cuando lo tengas podrás entrar en "Archivos" desde el menú principal, donde encontrarás el archivo 32 que contiene un apartado de minijuegos.

Soul Calibur IV

LA TORRE DE LAS ALMAS PERDIDAS

Atento, porque te decimos cómo conseguir todos los ítems de la Torre.

GORRO DE SOLDADO:
- Completa el escenario sin recibir daños.
PANTALONES DE GUERRERO:
- Completa el combate sin que ni tú ni tu contrario os salgáis del ring.
PAULDRON:
- Cambia de aliado más de dos veces.
CINTURÓN MILITAR:
- Efectúa tres cogidas al oponente.
ROPA CLERICAL:
- Vence a un contrincante echándole del ring.
CHAQUETA MILAGROSA:
- Agarra a un oponente.
PANTALONES DE GUERRERO 2:
- Supera la fase sin esquivar ningún golpe.
RING: ICE MIRROR:
- Cambia dos veces de personaje.
FLORES DE SCARLETT:
- Protégete 3 veces seguidas de los ataques de tu oponente.
BOTAS DE PLATA:
- Protégete de los ataques de tu oponente diez veces seguidas.
CUERNO SOMBRÍO:
- Elimina a todos los oponentes con un "Critical Finish".
ROPA DE MAGUS:
- Elimina a todos los enemigos echándoles del ring.
YELMO DE PEGASO:
- Destruye todos los muros.
ESCENARIO "PHANTOM PAVILION SEESAW":
- Haz un golpe de protección más de tres veces.
VENDAS PARA EL BRAZO:
- Ejecuta un combo del tipo 5+.
GEMA DE VIDA: SUN:
- Completa el escenario con un "Critical Finish".
LONGHUA QIPPO:
- Salte fuera del ring de manera voluntaria.
BOTAS DEL HONOR:
- Devuelve más de cuatro ataques de forma consecutiva.
FALDA CON VOLANTES:
- Protégete más de tres veces seguidas.
GEMA DE PROTECCIÓN: CARDINAL DIRECTIONS:
- Efectúa un combo con más de 240 de daño.
PETO DE PIEL DE JABALÍ:
- Consigue un combo del tipo 10+.
MANOPLAS DE ACERO:
- Completa el scenario sin recibir daño.
TRAJE ACULEUS:
- El oponente ejecuta un ataque que rompe nuestra guardia al menos dos veces.
BOTAS MENGHU:
- Cámbiate con tu aliado más de cinco veces.
GEMA DEL ESPÍRITU: NONIPLE HEADS:
- Completa el escenario sin cubrirte.
MÁSCARA VELETA:
- Consigue un lanzamiento corto.
TRAJE DE BATALLA:
- Efectúa tres ataques de lanzamiento.
GEMA DE PODER: WARRIOR PRINCESS
- Consigue un ataque de protección más de tres veces.
HOMBRERAS DE PIEL DE JABALÍ:
- Completa el escenario sin cambiarte con tu aliado.
CAMISA PARLOR:
- Completa la fase con 0 segundos restantes.
YELMO SIREN:
- Derrota a todos los enemigos con "Critical Finishes".
PETO GORGON:
- Derrota a todos los enemigos echándoles del ring.
TUMBAS DE KINGFISHER:
- Termina el escenario sin moverte del sitio.

Star Wars: El Poder de la Fuerza

DESBLOQUEAR EXTRAS Y VENTAJAS

En mitad de una partida pulsa Start y vete a la opción "Introducir Código". Una vez allí, mete los códigos que te indicamos.

ADEGAN:
- Desbloquea todas las categorías de sable.
DANTOOINE:
- Debes desbloquear todos los trajes Ceremoniales Jedi.



EXARKUN:
- Todas las categorías de la fuerza.
FREEDON:
- Conseguirás un nuevo combo.
HOLOCRON:
- Desbloquea los trajes de Aventura Jedi.
KATARN:
- Poder de la fuerza al máximo.
KORRIBAN:
- Desbloquea la Armadura Sith.
LIGHTSABER:
- Desbloquea el sable mortal.
LUMIYA:
- Desbloquea un nuevo combo.
MANDALORE:
- Conseguirás el traje del General Rahm Kota.
MARAJADE:
- Desbloquea un nuevo combo.
MASSASSI:
- Desbloquea un nuevo combo.
OSSUS:
- Todas las entradas del banco de datos abiertas.
SAZEN:
- Desbloquea un nuevo combo.
WOOKIEE:
- Traje de Kento "El Padre del Aprendiz".

TNA Impact!

LUCHADORES OCULTOS

Con este truco podrás desbloquear los luchadores que no aparecen desde el principio, pero ten en cuenta que aquellos que consigas sólo los podrás



usar en los combates de exhibición.

ABYSS:
- Debes vencerlo en el modo Historia Parte 6.
"BLACK MACHISMO" JAY LETHAL:
- Véncele en el modo Historia.
BROTHER RAY:
- Tienes que derrotar al Equipo 3D en modo Historia.
DON WEST:
- Consigue 250.000 puntos de estilo.
ERIC YOUNG:
- Jugando en el modo historia, tarde o temprano serás emparejado con él. Desde ese momento queda desbloqueado.
JEFF JARRETE:
- Debes vencerlo en el modo Historia.
KEVIN NASH:
- Gánale en el modo Historia y aparecerá en el menú de selección.
SENSHI:
- Consigue 200.000 puntos de estilo con Eric Young. Una vez ganes tu primer combate por equipos, se desbloqueará y podrás pelear con él siempre que quieras.
SUICIDE:
- Derrótale con Jeff Jarrete en el modo Historia.
TOMKO:
- Resulta ganador en un combate por equipos para desbloquearlo.

TRUCOS DE LOS LECTORES




Call of Duty 4

Hola, soy Antonio Merino, de Puente Genil (Córdoba). En el pasado numero leí algo sobre una queja de un tal Alejandro González, de Cáceres. Su queja era sobre los juegos en red, sobre el ruido que montaban algunos usuarios en las partidas online. Aquí mando un truco para el «Call of Duty 4» que sirve para dejar de oír a tan molestos usuarios (hay de todo, desde el que se pone a escuchar hip-hop a toda voz, hasta el que juega con el perro ladrando al lado).
Cuando cargue la pantalla y elijas el arma con la que vas a jugar, presiona Select y saldrá la lista de los usuarios que hay en la sala. Sólo tienes que seleccionar el que esté montando el alboroto y darle al botón X y se silenciará dicho usuario. Espero que sea de ayuda para todos y sobre todo para Alejandro. Saludos y espero que me enviéis la gorra de colaborador. Si puede ser, claro está.

Antonio Merino (email)

Wii

De Blob



BLOB'S MOODS Y MÚSICAS DEL JUEGO
En el menú principal mantén apretado **C** y pulsa después: **B, B, 1, 2, 1, 2, B, B.**

CONSEGUIR TIEMPO EXTRA
Para conseguir 10 minutos extra en cualquier fase del juego, mantén presionado **C** y pulsa **1, 2, 1, 2.**

TODOS LOS MODOS DE MULTIJUGADOR:
En el menú principal debes mantener pulsado **C** y apretar: **2, 2, B, B, 1, 1, B, B.**

F. Fantasy Chronicles: My Life As King

NUEVA PARTIDA
Cuando completes la historia, te ofrecerán una nueva partida. Puedes escoger entre el modo difícil y el muy difícil. En estos modos las mazmorras son mucho más complicadas. Te permitirá empezar desde el principio, pero no contarás con los ítems de tus personajes y medallas. Deberás encontrar todo otra vez.

Fire Emblem: Radiant Dawn

DESBLOQUEAR VENTAJAS
Ahora tienes t odas las mejoras del juego a tiro de piedra. Toma nota de lo que debes hacer:
ACTIVAR/DESACTIVAR ANIMACIONES DE BATALLA:
- Tienes que terminar el juego.
MODO DIFÍCIL:
- Termina el juego en el modo normal.
MODO MANIAC:
- Acaba el juego en el modo difícil.
MOSTRAR EL BONO DE EXPERIENCIA:
- Termina el juego.
NUEVOS VÍDEOS DE INTRO:
- Acaba el juego.
RECORDS DE BATALLA:
- Termina el juego en el modo difícil.
RESUMEN DEL EVENTO:
- Completa la aventura en el modo fácil.
SALA DE SONIDO:
- Acaba el juego en el modo normal.
TEATRO:
- Completa el juego.

DESBLOQUEAR PERSONAJES
Para conseguir a todos los personajes haz lo que te indicamos a continuación.
ARAN:
- En la primera parte del tercer capítulo, háblale con Laura.



CALILL:
- En la segunda parte del final, échale un vistazo a la conversación del Info antes de 2-F.
DEVDAN:
- Durante la segunda parte del tercer capítulo, debes mirar la conversación del Info antes de 2-3.
FIONA:
- En la primera parte del séptimo capítulo, la conseguirás automáticamente si sobrevive al 1-6.
GARETH:
- Se unirá automáticamente al equipo en la cuarta parte, si consigue sobrevivir a la parte 3 del capítulo final. Nada fácil, por otra parte.

Lego Batman

DESBLOQUEAR EXTRAS
Introduce cualquiera de los códigos en la pantalla de trucos para conseguir el efecto deseado:
BJH782:
- Pingüino Henchman.
RDT637:
- Harvey Quinn.
XVK541:
- Free Girl.
XWP645:
- Más objetivos para el Batarang.
ZAQ637:
- Alfred.
BDJ327:
- Bruce Wayne.
CCB199:
- El Joker Tropical.
DDP967:
- Comisario Gordon.
KJP748:
- Ayudante del Pingüino.
MAC788:
- Furgoneta de policía.
MVY759:
- Nightwing.
NJL412:
- Yeti.
XWP645:
- Más objetivos.

My Pokémon Ranch

POKéMON ESPECIALES
Este truco requiere que tengas el juego «Pokémon Diamante» o «Pokémon Perla» de DS. Todo lo que tienes que hacer es insertar un número de ajuste de Pokémon sacado de uno de estos dos títulos de la portátil de Nintendo para desbloquear un Pokémon especial, que podrá volver a ser transferido a «Pokémon Diamante o



Perla» otra vez. Estos son los efectos:
PHIONE:
- Aumenta el nivel de tu rancho a 15. (Importa 250 Pokémon)
MEW:
- Aumenta el nivel de tu rancho a 25. (Importa 999 Pokémon)

TRUCOS A LA CARTA

Star Wars. El Poder de la Fuerza

Luis Hurtado (email)
Este es un mensaje de ayuda a todos los redactores de Hobby Consolas, y en particular al que hace la sección de trucos. Me gustaría saber si tenéis algún truco para «El Poder de la Fuerza» de Wii. Espero vuestra respuesta ansiosamente. Gracias.
Hola Luis. Vas a tener suerte, porque algo hemos encontrado. Todo lo que tienes que hacer es introducir los códigos en la sección de trucos. Esperamos que te sirvan. ¡Que la fuerza te acompañe!
MAVERICK:
-Qui-Gon Jinn.
NOTIMO:
-Chop'aa Notimo.
PALPATINE:
- Emperador Palpatine.
PAUAN:
- Darth Desolus.
SCOUNDREL:
- Lando Calrissian.
SECURA:
-Twi'lek.
SERENNO:
- Conde Dooku.
SHOCKTROOP:
- Soldado de la caballería pesada.
SITHLORD:
- Darth Vader.
STORMTROOP:
- Comando naval.
T16WOMPRAT:
- Luke Skywalker Episodio VI.
TK421:
- Stormtrooper Clásico.
TOGRUTA:
- Shaak Ti.
YELLOWJCKT:
- Luke Skywalker Episodio IV.
ZABRAK:
- Darth Maul.
DESBLOQUEAR VENTAJAS
Una ayudita extra para el juego.
COUNTDOOKU:
- Maximiza los combos.
DANTOOINE:
- Trajes de ceremoniales de Jedi.
GRANDMOFF:
- Todos los trajes.
IOCORTOSIS:
- Modo Dios.
KATARN:
- Todos los poderes de la fuerza.
KORRIBAN:
- Armadura acosador Sith.
LIGHTSABER:
- El sable láser elimina de un solo golpe a los enemigos normales.
SPEEDER:
- 1.000.000 puntos de fuerza.

Rock Band

TODAS LAS CANCIONES
Utiliza los botones de colores de la guitarra para introducir estos códigos en la pantalla de título. Debes hacerlo lo más rápido posible y tener en cuenta que al activarlo deshabilitas la posibilidad de guardar la partida.
R= ROJO; AM= AMARILLO; AZ=AZUL.
- R, AM, AZ, R, R, AZ, AZ, R, AM, AZ.

Samba de Amigo

DESBLOQUEAR MARCHA NUPCIAL
Para conseguir esta canción tienes que completar la fase de bonus del modo "Love Love", y debes jugar contra la consola o contra otra persona. Así podrás conseguir una nueva fase y la canción.

Sim City Creator

DESBLOQUEAR CIUDADES
Si quieres que tu ciudad luzca un aspecto diferente y original, haz lo que te indicamos a continuación.
CIUDAD CIENCIA FICCIÓN:
- Pon a tu ciudad el nombre "Future picture".
CIUDAD EGIPCIA:
- Pon a tu ciudad el nombre "Mummy's desert".
CIUDAD GRIEGA:
- Pon a tu ciudad el nombre "Ancient culture".
CIUDAD SELVA:
- Pon a tu ciudad el nombre "Become wild".

Soul Calibur Legends

CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS
Nuevos uniformes y armas a tu disposición con estos pedazo de trucos que te damos.
UNIFORMES ALTERNATIVOS PARA TODOS LOS PERSONAJES:
- Debes completar el juego una vez.
TERCER ARMA PARA CADA PERSONAJE:
- Completa todas las





búsquedas después del capítulo 5.

CUARTA ARMA PARA CADA PERSONAJE:
- Alcanza un rango Paladín, Maestro y Final para tu búsqueda.

Super Smash Bros Brawl

CONVERSACIONES ENTRE PERSONAJES

Pulsa el D-pad hacia abajo mientras usas cualquiera de los siguientes personajes, en los escenarios indicados, para desencadenar conversaciones en mitad de los combates.

FOX/FALCO:
- Lylat Cruise, Corneria (escenario Melee).

WOLF:
- Escenario Lylat Cruise.

SNAKE:
- Escenario Shadow Moses Island.

PRUEBAS DE SONIDO

Si quieres oír todos los sonidos que hay que en las respectivas pruebas de sonido, haz lo que te indicamos:

NARRACIÓN:
- Desbloquea las Batallas de los Jefes y All-Star.

EMISARIO SUBESPACIAL Y JEFES:
- Termina el modo Emisario Subespacial.

TROFEO DE AYUDANTES 3:
- Consigue todos los trofeos de ayudantes.

FANFARRIA:
- Hazte con todos los personajes.

HABILIDADES DE COPIA DE KIRBY:
- Desbloquea a todos los personajes.

TROFEOS DE AYUDANTES

Los ayudantes siempre están en un discreto segundo plano, pero hacen una labor encomiable. Si quieres hacerles un poco más felices, consigue todos los trofeos para ellos.

TROFEO DE INFANTERÍA Y TANQUES:
- Participa en 300 combates del modo Brawl o similares.

TROFEO DE BARBARA:
- Consigue al menos 25 canciones secretas.

TROFEO DE GRAY FOX:
- Tienes que desbloquear a Snake.

TROFEO DE HANS:
- Participa en 200 combates del modo Brawl o similares.

TROFEO DE CUSTOM ROBO:
- Participa en 100 combates del modo Brawl o similares.

TROFEO DE SHADOW THE HEDGEHOG:
- Desbloquea a Sonic.

DESBLOQUEA MÁS REGLAS

Para conseguir más reglas en los combates, logra 200 KO en una Pelea estándar.



DEMOS DE JUEGOS CLÁSICOS

Para conseguir estos jugosos extras, haz lo que se indica:

DONKEY KONG:
- Deja el juego encendido más de 10 horas.

F-ZERO:
- Incorpora al Capitán Falcon a tu equipo en el emisario subespacial.

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME:
- Participa en 10 combates del modo Brawl o similares usando a Link.

SUPER MARIO 2:
- Gana cinco veces en el modo Brawl con Peach.

SUPER MARIO WORLD:
- Juega más de tres veces en el escenario de la isla de Yoshi.

TODOS LOS PERSONAJES OCULTOS

La lista de personajes al completo, para que empieces a conseguirlos todos.

CAPITÁN FALCON:
- Participa en 70 combates en el modo Brawl, pásate el modo Emisario Subespacial incorporando a Falcon hasta que salga, o completa el modo clásico en menos de doce minutos y derrótalo en el siguiente combate.

FALCO:
- Completa 50 combates Brawl al 100%, pásate el modo Emisario Subespacial incorporando a Falco en tu equipo o participa en 50 combates Brawl y véncelo a continuación.

GANONDORF:
- Participa en 200 combates y derrótale, incorpórale en tu equipo en el Emisario Subespacial o completa el modo clásico o difícil con Link o Zelda.

JIGGLYPUFF:
- Completa 400 combates en modo Brawl, lucha contra ella en el escenario del pantano en Emisario Subespacial después de completarlo, o termina Emisario Subespacial y completa 20 eventos.

LUCARIO:
- Completa 100 combates en Brawl y véncelo, pásate el modo Emisario Subespacial incorporándolo en tu equipo o supera las prueba Dianas Smash en todos los niveles y véncelo a continuación.

LUIGI:
- Participa en 22 combates y véncelo en combate, pásate el modo Emisario Subespacial incorporándolo en tu equipo o completa el modo clásico sin perder ningún combate y véncelo después.

MARTH:
- Participa en 10 combates, incorpora a Marth en tu equipo del modo Emisario Subespacial o completa el modo clásico en cualquier modo de dificultad.

MR. GAME & WATCH:
- Completa 250 combates y véncelo después, pásate el modo Emisario Subespacial con este personaje en tu equipo o completa las pruebas de Dianas Smash cualquier nivel con 30 o más personajes y vence luego a Mr. Game & Watch.

NESS:
- Completa 5 combates, llévalo en tu equipo en el modo Emisario Subespacial o rechaza diez proyectiles y luego vence a Ness en combate.

R.O.B.:
- Participa en 160 combates y véncelo después, pásate el modo Emisario



Subespacial con él en el equipo o consigue 250 trofeos distintos y luego véncelo.

SNAKE:
- Completa 130 combates en modo Brawl y luego véncelo, pásate el modo Emisario Subespacial incorporando a Snake en el equipo o haz quince combates en la isla Shadow Moses y a continuación derrótalo en combate.

SONIC:
- Participa en 300 combates del modo Brawl, llévale en tu equipo del modo Emisario Subespacial o completa el modo clásico con diez personajes diferentes.

TOON LINK:
- Lucha en 400 combates de Brawl, pelea en el escenario del bosque, entrando por la puerta secreta, en el modo Emisario Subespacial después de completarlo o termina el modo clásico después de haber completado el Emisario Subespacial.

WOLF:
- Completa 450 combates del modo Brawl, lucha contra él en el escenario de las ruinas, entrando por la puerta secreta, en el modo Emisario Subespacial, después de completarlo, o completa el modo Jefes Finales con Fox o Falco.

WARIO:
- Para incorporar a Wario en el modo Emisario subespacial, completa la fase Subespacio y consigue el trofeo Wario que aparece allí.

CONSEGUIR LOS EVENTOS

Consigue todos los eventos para explotar a tope este juego:

EVENTOS 11-20:
- Completa siete de los diez primeros eventos.

EVENTOS 21-28:
- Desbloquea a Ness, Marth, Luigi, Capitán Falcon, Lucario y R.OB. y completa 18 eventos.

EVENTOS 29-40:
- Desbloquea a todos los personajes y completa 20 eventos.

EVENTO 41:
- Completa los cuarenta eventos anteriores.

EVENTOS COOPERATIVOS 9-13:
- Desbloquea a Ness, Marth, Luigi, Capitán Falcon, Lucario y R.OB.

EVENTOS COOPERATIVOS 14-20:
- Completa los diez eventos cooperativos y desbloquea a todos los personajes.

EVENTO COOPERATIVO 21:
- Desbloquea los eventos cooperativos del 1 al 20.



MODOS DESBLOQUEABLES

Para que juegues en todos los modos.

MODO ALL-STAR:
- Desbloquea a todos los personajes ocultos.

MODO BATALLA DE JEFES:
- Completa el modo Emisario Subespacial.

CREADOR DE ESCENARIOS

Por si no tienes bastante con los escenarios del juego, te decimos cómo crear los tuyos propios.

PIEZAS A:
- Juega al menos 10 veces en los escenarios que hayas construido con el Creador de escenarios.

PIEZAS B:
- Construye al menos 5 escenarios con el Creador de escenarios.

PIEZAS C:
- Construye al menos 15 escenarios con el Creador de escenarios.

LUCHAR CON CRAZY HAND

Para luchar con el temible Crazy Hand en el modo Clásico, es imprescindible alcanzar el "Master Hand" en menos de nueve minutos y sin continuar ninguna vez. Deberás hacerlo, por si lo anterior no era ya suficientemente complicado, jugando en modo difícil.

Wall-e

OBTENER TODOS LOS EXTRAS

Dentro del menú de contraseñas, introduce las que te ofrecemos a continuación, tal y como están escritas, para desbloquear extras y mejoras para Wall-e.

WALL-E, AUTO, EVE, M-O:
- Wall-E siempre tiene el súper láser.

WALL-E, AUTO, EVE, ZPM:
- Todos los contenidos bonus desbloqueados.

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E:
- Wall-E con la pistola láser todo el tiempo.

WALL-E, M-O, AUTO, M-O:
- Salud infinita.

AUTO, AUTO, ZPM, ZPM:
- Todos los trajes de vacaciones desbloqueados.

AUTO, M-O, AUTO, M-O:
-Wall-e hace cualquier cubo en cualquier momento.

AUTO, ZPM, M-O, WALL-E:
- Todos los niveles del modo individual desbloqueados.

EVE, WALL-E, WALL-E, AUTO:
- Mejora de superláser permanente para Eve.

EVE, M-O, WALL-E, AUTO:
- Todos los mapas multijugador desbloqueados.

M-O, AUTO, ZPM, EVE:
- Todo el contenido.

M-O, ZPM, EVE, EVE:
- Wall-e y Eve hacen cualquier cubos en cualquier momento.



NINTENDO DS

Bomberman Land Touch! 2



PANTALLA DE TÍTULO ESPECIAL
Si has obtenido la llave amarilla y salvado a beauty bomber en lugar de la chica bomber azul, desbloquearás un modo especial que te permitirá obtener el resto de cartas del cofre del tesoro (para obtener el cofre, supera la puntuación más alta en el modo atracción). Faltan 7 cartas, que conseguirás completando el modo especial hasta el escenario 25.

Dragon Quest IV

DESBLOQUEAR LA ESPADA CAUTERY
Para conseguir esta gran arma, que obtendrás en el capítulo 3, tienes que estar trabajando en la tienda de armas junto a Torneko Taloon, entonces te aparecerá un cliente ¡que venderá la espada Cautery! Cuando la tengas no debes venderla, ya que cuando pase el tiempo conseguirás por ella 3.500 de oro.

Final Fantasy IV

APARIENCIA DE WHYT
Apunta lo que tienes que hacer para que el protagonista de este juego luzca una apariencia diferente.
DRAGÓN:
- Consigue 9.999 puntos en el minijuego de Kain.
VESTIDO DE GOBLIN:
- Completa la historia principal dos veces.
NINJA:
- Consigue 9.999 puntos en el minijuego de Edge.
PALADÍN:
- Consigue 9.999 puntos en el juego de Cecil.
MAGO NEGRO:
- Consigue 9.999 puntos en el minijuego de Rydia.
MAGO BLANCO:
- Consigue 9.999 puntos en el minijuegos de Rosa.
VESTIDO DE ZEROMUS:
- Completa el Bestiario.

MÁXIMO EN EL JUEGO DE RYDIA
Si quieres conseguir la máxima puntuación (9.999) en el "Minuto Matemágico de Rydia", hay una manera fácil de hacerlo. Cuando esté a punto de empezar el minijuegos, memoriza rápidamente los números y cierra la pantalla de la DS, con lo que la consola entrará en modo "sleep". Escribe en un papel los números que has memorizado y resuelve el juego. Cuando hayas encontrado la respuesta, abre la DS y cópiala lo más rápido que puedas. Haz esto hasta alcanzar la máxima puntuación y así conseguirás la apariencia de Mago Negro para Whyt.

NUEVO JUEGO EXTRA
Completa el juego una vez, salva y empezarás desde el principio con todas las habilidades y equipamiento que



tuvieras al acabar. Juega tres veces seguidas la aventura y podrás disfrutar de un juego extra totalmente diferente al que tenías guardado en tu archivo.

VER LOS TÍTULOS DE CRÉDITO
En sala de desarrollo del Castillo de Dwarve, echa un vistacillo a la concha que está detrás de la muñeca de la primera habitación para ver los títulos de crédito del juego.

Final Fantasy Tactics A2

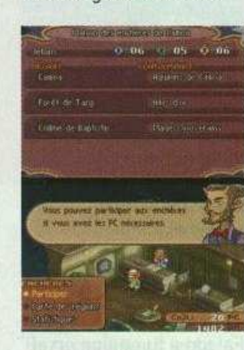
TESORO ESPECIAL DE BONGA
Si usas una habilidad de Rechazo en el Editor de Cabezas y luego mueves a Luso hasta donde estaba en un principio, el detector de tesoros aparecerá para revelar un ítem especial con un pequeño mensaje que dice "Tesoro Especial de Bonga".

CONSIGUE HABILIDADES CLAN
Durante el prólogo, puedes responder a las tres preguntas en diferente orden para conseguir una habilidad u otra desde el principio. A continuación te indicamos el orden para obtener el resultado correspondiente.
UN PUNTO DE AP:
-Responde B,C,C.
UN PUNTO CLAN:
- Responde B, B, C.
UN PUNTO DE EVASIÓN:
- Responde B, A, A.
UN PUNTO DE EXPERIENCIA:
- Responde B, C, B.
UN PUNTO DE GIL:
- Responde B, A, C.
UN PUNTO DE SUERTE:
- Responde B, A, B.
UN PUNTO DE PODER:
- Responde B, B, B.
UN PUNTO DE FUERZA:
- Responde B, B, A.
UN PUNTO DE VELOCIDAD:
- Responde B, C, A.

DESBLOQUEAR TODAS LAS CLASES
Para poder desbloquear todas las clases del juego, haz lo que indicamos a continuación.

DESBLOQUEAR LA HABILIDAD LIBRA
Puedes hacerte con la habilidad Libra desde el principio si cuando empiezas a jugar tienes un cartucho de «Final Fantasy Tactics Advance» en la ranura de GBA de tu DS.

ARCANO:
- Completa la misión The Nu Mou Nobles.
ASESINO:
- Completa la misión Veis Assassin.
MAESTRO DE BESTIAS:
- Completa la misión Knowing the Beast.
CAÑONERO:
- Completa la misión The Bangaa Brotherhood.
CABALLERO CHOCOBO:
- Completa la misión Popocho's Chocobos.
DRAGÓN:
- Completa la misión Kyrra, Dragoon.
LUCHADOR:
- Completa la misión "To be a Fighter".
FLINTLOCK:
- Completa la misión "Of Kupos and Cannons".
FUSILER:
- Completa la misión the Goug Consortium.



GEOMANCIA:
- Completa la misión "Geomancer's Way - Sun".
MAGO VERDE:
- Completa la misión Green Dominion.
HERITOR:
- Completa la misión "Gifted".
LANISTA:
- Completa la misión "A Lanista's Pride".
MAESTRO MONK:
- Completa la misión Banbanga!
PARIVIR:
- Completa la misión "The Eastwatch".
SECUESTRADOR:
- Completa la misión "Instrument of Inspiration".
RAVAGER:
-Completa la misión "Ravager".

Guitar Hero On Tour

APARIENCIAS PARA LAS GUITARRAS
Haz los que te indicamos a continuación y luego compra la apariencia en la tienda del modo Carrera:
BLUE (SYNAPSE):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Experto.
CUSTOM CHERRY (ES-335):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Medio.
CUSTOM RISING SUN (X-PLORER):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Fácil.
EBONY (FIREBIRD):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Medio.
ORANGE (VANGUARD):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Experto.
PALE YELLOW (MODERNE):
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Fácil.
ROOTBEER (LES PAUL DOUBLE CUTAWAY) :
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Difícil.

APARIENCIAS PARA PERSONAJES
Las siguientes apariencias (o aspectos)



EL TONTOTRUCO

Viva Piñata: Pocket Paradise

TARTA DE CUMPLEAÑOS
- Gracias al reloj interno de la DS, cuando llegue el día de tu cumpleaños, el juego te regalará una tarta que tiene caramelos románticos. Además, obtendrás un huevo de perro o de gato de regalo.

para los guitarristas deben ser desbloqueados como se indica a continuación y luego comprados en la tienda.

AXEL SIN CAMISETA:
- Consigue todas las canciones del modo Experto.

AXEL CON OTRA CAMISETA:
- Completa todas las canciones del modo Medio.

GUNNER JAXON CON BISUTERÍA:
- Completa una canción en modo Fácil.

GUNNER JAXON "COMO SEA":
- Completa una canción en modo Difícil.

JOHNNY ANARQUÍA:
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Difícil.

JOHNNY "NEGRO":
- Completa todas las canciones en modo Fácil.

JUDY FLASHBACK:
- Completa todas las canciones del modo Medio.

JUDY PIRATA:
- Completa todas las canciones del modo Experto.

MEMPHIS ROSE MOTORISTA:
- Completa todas las canciones del modo Difícil.

MEMPHIS ROSE RECLUTA:
- Completa todas las canciones del modo Medio.

PANDORA "MANZANA PODRIDA":
- Completa todas las canciones del modo Fácil.

EL LAZO DE PANDORA:
- Consigue cinco estrellas en todas las canciones del modo Difícil.

DESBLOQUEAR LA CANCIÓN FINAL

Para conseguir la canción "I am not your gameboy", tienes que completer todas las canciones en modo duelo en cualquier dificultad.

Phoenix Wright: Trials and Tribulations

ACELERAR LOS DIÁLOGOS

Si por algo se caracteriza este juego,



además de por su calidad, es por los diálogos eternos entre personajes. Pues bien, si completas todos los casos y juegas de nuevo la aventura, podrás acelerar los diálogos si dejas presionado el botón **B** después de la introducción de cada caso.

Pokémon Exploradores de la Oscuridad

DESBLOQUEAR CORREO MARAVILLA

Para acceder a los diferentes correos maravilla, introduce estas claves, según están escritas aquí y respetando los espacios, en el menú de trucos del juego.

ENIGMA PART:
- PXJ6 34F4 4Q3F QW&K YRX5 38+=

FRIEND BOW:
- CQ@8 TMN-M46X2CFM 9YXH X5WK.

GARCHOMP RECLUTAMIENTO:
- K%M1 W=69 5Q0= JCF0 53RH S90R.

GLAILIE RECLUTAMIENTO:
- @q8S T1MF #YRP 6-32 MPKY 9#&&.

HAPPY OUTLOOK:
- PJC21R&J0H% 2F6WK5MJS+%Q+.

JEFE DE LA CUEVA AVALANCHA:
- 4MP=K98#CT%Y R@-&P7%%K86.

JEFE DE LA CUEVA LABERINTO:
- 78SR-H2MP0+4 Y6FY1&Y+#R9S.

JEFE DE LA ESCALERA AL CIELO:
- HW+8 66%T 5S51 +J5Y 4-K# H@P-.

JEFE DE LA JUNGLA MISTERIOSA:
- X%8S WYY+ S-JF PFH@ @##K 5W8K.

JEFE DEL DESIERTO BRILLANTE:
- #&S6 NY2& YJN= 1P57 F0MN MH7Y.

JEFE DEL MAR SIN FONDO:
- FN01HWN-00%F 8678 +XY@ &%#3.

JEFE DEL VOLCÁN GIGANTE:
- FH0THYNHR0QF 86N8+SY@&%YN.

LA CÁMARA DE ORO DE LA TIERRA OCULTA:
- 3JY0#XHQRK173X4-SY1M+HHX.

LANDSLIDE CAVE:
- %H#N 33@F 66#5 6%CT 2H9W =4QF.

LEAFEON SERENITY RIVER RECLUTAMIENTO B4F:
- F=4X T7SH M8+3 #C62 Q37H 3JJ3.

LOST WILDERNESS:
- YNP5Q&%9HP5 +SWK560P0W1%W.

LUSH PRAIRIE:
- Q+6% S98X -1T- 8#T2 68S9 &K+J.

MANZANA DE ORO:
- 1PH1TKH7= 9MJNY2T58-33Y90.

MIDNIGHT FOREST:
- J6KR 2RRS FM33 KM21 TNT# SW#8.

CONSEGUIR MEJORAS

Lo único que tienes que hacer para conseguir estos bonus es introducir las claves, según están escritas aquí y respetando los espacios, en el menú de trucos del juego.

100 PUNTOS DE RESCATE:
- fq8+#y2&s51 =18n7hw-%xh78.

1.000 PUNTOS DE RESCATE:
- 2C%@PF8S75MP -3JR383&8P%J.

1.300 PUNTOS DE RESCATE:
- 7&SK8Y+0C9Y F06KKNN+2+F8K.

BROWN GUMMI STEAM CAVE:
- #-R8Y&%9X-+ S-7F7%86@1R@.

DESBLOQUEA RANK D "LA DETENCIÓN DE VENOMOTH":
- @QYP SJ@- N-J% TH6= 4-SK 2CR.

DRAGONITE SE UNE AL EQUIPO:
- 7Y9M KMR% WWKX +WCW 97## CJ17.

EL GRAN JEFE DEL AGUJERO:
- WNWYJXTK&5C14N3-P4NM8K&C.

TRUCOS A LA CARTA

Anno 1701

Alejandro Ruiz (e-mail)

Hola a todos, soy un gran seguidor de la revista y me gustaría saber si hay algún truco para «Anno 1701» de DS. Muchas gracias.

Hola Álex. Muy escueto tu correo, ¿no? Bueno, no te preocupes que los trucos te los vamos a dar igual. Si es que tenemos un corazón que no nos cabe en el pecho...

TODOS LOS EXTRAS

En mitad de una partida individual, introduce los siguientes códigos para conseguir el efecto deseado:

20 DE MADERA, 20 DE PIERDA Y 20 DE HIERRO:
- **A, B, X, Y, botón superior Derecha, X, B, Y, A.**

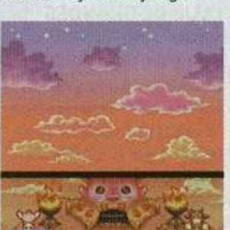
5000 DE ORO:
- **Botón superior Izquierda, Y, A, botón superior Derecha, B, X, Y, A.**

REVELAR TODO EL MAPA:
- **botón superior Derecha, Botón superior Izquierda, B, Y, A, X, Botón superior Izquierda, X.**

Pokémon Exploradores del Tiempo

CONSEGUIR TODAS LAS MEJORAS

Si quieres hacer trampas de verdad, te decimos cómo conseguir todas las ventajas del juego.



J445 H1NT 051 @ J + +3 30 # 7 8Q & P A:
- Conseguirás que Granbull se una a TU equipo.

J7J & F @ TF 7MH7 52 +3 = P @ 7 +66 Y:
- Conseguirás contratar a Beedrill.

T7 & W 0YKQ 0J & 0 @ @ 0 F & 9KP-PP9 :
- Harás que Blastoise se una al equipo.

5CJ8 5YWM 60 = 5 = P4Y = S9M + R73:
- Conseguirás que Charizard se una a tu equipo.

8PTK T6 & & JYKR S4K1 3Q # @ 4-3M:
- C Harás que Crobat se una al equipo.

+ YS - HW6W HHNT 7 & 1T KC1Q 1N #:
- Conseguirás que Dragonite se una al equipo.

+ 81C # 8SYM W2 @ XPC6% + 2 +:
- Harás que Electivire se una al equipo.

= 3TC XJPY SQ-+% C% 6 MR0Q% 0P4:
- Conseguirás la piedra Luna.

7=6M 72TX 87C9 @QF% XYQ4 F3=H 7 = 6M 72TX 87C9 @ QF% XYQ4 F3 = H:
- Obtendrás una parte Misterio.

PXJ6 34F4 4Q3F QW & K YRX5 + 38 =:
- Obtendrás una parte Misterio.

Y1TX 7T +% T97% 9 # 5 # 002% 3JPS:
- Conseguirás contratar a Electrike.

C4RF CMYS 5NN6 4RTJ 8A # - 1SXC:
- Conseguirás contratar Farfetch'd.

FK5Y @ C = F 6RPY # J% S-XQ10 9X +:
- Obtendrás a Fire Stone.

WWQX SMP & 7N Y0P4 SX4Y SRYQ:
- Harás que Garchomp se una al equipo.

25Q2-NSR% R3F 8J3M P @ # T 46-0:
- Conseguirás el tiempo Shield.

CSCX 5H @ C @ SHX KS4C M6N5 + X0S:
- Conseguirás Air Blade.

9 # 90 + J8 & 7QR2 K0WY 99NX = QHT:
- Obtendrás la cinta de Oro.

@ @ QYP SJ - NJ% TH6 = 4-SK 32CR:
- Conseguirás la Máscara de Oro.

+2 = W 989Y-2 + N 5J79 CX # N 8P34:
- Obtendrás la Semilla de Oro.

R # 05 PYNC 68J # 84-8-MM7 CC = 0:
- Conseguirás una guía Riolu a Crystal Cave.

K5H% 5 + @ 9 94 + 7 = N6-3 @ T = Y-5%:
- Conseguirás la King's Rock.

Q05 # C & Q NM-HR 622Y QCJJ R-N +:
- Conseguirás contratar a Magby.

Sonic Chronicles

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Hazte con los personajes ocultos del juego. Toma nota de cómo con lo que te decimos a continuación.

CREAM THE RABBIT:
- Una vez que Knuckles se haya unido a tu equipo, dirígete al centro de la zona Green Hill. Cuando llegues allí, busca un poco de queso en la torre Suroeste. Así conseguirás que Cream the Rabbit se una a tu equipo.

E-123 OMEGA:
- Completa la misión secundaria en el noroeste de Metrópolis y tras conseguirlo sube a la zona más alta. Desde allí, debes volar con Tails en dirección oeste y encontrarás a E-123 Omega dentro de una de las habitaciones subterráneas.



XBOX 360

Battlefield Bad Company



SIN ESCOLTAR A LOS TANQUES
En la mission "Acto non Verba", uno de nuestros objetivos es escoltar a los tanques. Si quieres evitarte esta engorrosa labor, comienza la mission de manera normal (camina o corre junto a los tanques), y tan pronto como puedas (cuando la palabra "Saving..." aparece en el lado derecho de la pantalla), retrocede hasta donde están el taladro, el RPG y las bombas C4. Ahora, espera hasta que el objetivo se haya completado y reagrúpate de nuevo con los tanques donde veas el humo. Así habrás evitado una odiosa batalla.

Brothers in Arms Hell's Highway

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS
Ve al menú principal y entra en la pantalla "Introducir Códigos", allí puedes meter las claves que te desvelamos a continuación:
0ZNDRBICRA:
- Consigue todos los informes de reconocimiento.
HI9WTPXSUK:
- Personajes extra para jugar en el modo Online.
SH2VYIVNZF:
- Desbloquea a Kilroy detector, además cuando te acerques a un Kilroy oculto, te aparecerá un mensaje que te indica lo lejos que está de ti.

NUEVO MODO DE DIFICULTAD
Para desbloquear el modo Auténtico debes completar el juego en cualquier nivel.

Castle Crashers

MODO DIFICULTAD INSANO
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Después de los créditos finales y el duelo final, se abrirá un nuevo camino al sur del mapa del Jefe Bárbaro. Si entras ahí comenzará el modo insano, una versión mucho más difícil del juego original.

DESBLOQUEAR A LOS PERSONAJES
Si quieres hacerte con todos los personajes,



presta atención a lo siguiente:
ALIEN HOMINID:
- Ten guardado el juego completo de Alien Hominid HD en el disco duro de tu Xbox 360 y consigue al menos un logro en él.
BÁRBARO:
- Completa la arena del caballero.
OSO:
- Termina el juego con el esqueleto.
APICULTOR:
- Completa el juego con el bárbaro.
CABALLERO NEGRO:
- Termina el juego con el caballero gris.
BRUTO:
- Completa el juego con el esquimal.
CIVIL:
- Completa el juego con el campesino.
PLEBEYO:
- Termina el juego con el caballero campesino.
ESQUIMAL:
- Completa la arena helada offline.
ESGRIMIDOR:
- Termina el juego con el mecánico.
ESQUELETO:
- Termina el juego con el caballero rojo.
LADRÓN:
- Completa la arena del ladrón.

Fable II

TODOS LOS LOGROS
Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.
MÁS QUE OTRA SIMPLE MARCA (10):
- Logra un rango de 3 estrellas.
CLUB DE GRANDES APOSTADORES (20):
- Logra un rango de 5 estrellas.
LO QUIERO TODO (40):
- Gana 15 ítems únicos.
REMOVER CIELO Y TIERRA (110):
- Obtén el Jackpot en Keystone.
SUERTE DEL GUERRERO (10):
- Obtén el Jackpot en la Torre de la Fortuna.
TENEDOR DE APUESTAS SERIO (20):
- Ten acumulada al menos una cantidad de 2.500 de oro para apostar.
PENÚLTIMO JUGADOR (10):
- Participa en un torneo.
GRAN RULETA (10):
- Gana al menos 100 veces lo que has apostado en cualquier juego de la ruleta.
BUSCADOR AFORTUNADO (10):
- Desbloquea un nuevo juego de cualquier tipo.
CERRAJERO AFORTUNADO (30):
- Desbloquea todos los juegos.



CAMPEÓN DE LA POSIBILIDAD (30):
- Gana un torneo.
FINANCIERO FABULOSO (10):
- Juega a un juego pub con tu héroe Fable II.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Braid

¡Un saludo a todo el mundo! Iré al grano y os diré que tengo unos trucos geniales para «Braid», el juegazo descargable de Xbox Live! Espero que me los publiquéis.

FINAL SECRETO
A lo largo del juego hay siete estrellas secretas. Si las coleccionas todas, una octava aparecerá en el último nivel. Cuando la consigas algunas palancas se volverán inmunes a la manipulación del tiempo, permitiéndote alcanzar la estrella.

MUNDO I Y EL EPÍLOGO
En la casa (ojo que es un nivel secreto), hay una escalera rota que lleva al ático. Para repararla, debes encontrar las sesenta piezas del puzzle y reunir cada puzzle del mundo de Jigsaw. Cuando la hayas reparado podrás subir por ella y entrar en el mundo 1. Después de completarlo, llegarás directamente al epílogo. Si completas el epílogo, podrás volver a él siempre que quieras desde la pantalla del título moviéndote hacia la izquierda.

TEXTOS OCULTOS EN EL EPÍLOGO
Las habitaciones del epílogo contienen todas al menos un objeto. Sitúate detrás de cada uno de ellos. Si tienes el libro rojo en esa pantalla, ábrelo y su texto se mostrará en el aire. Si te sitúas correctamente detrás de esos objetos, se producirá un sonido y el texto cambiará. Si abres el libro verde, el libro rojo se cerrará y el texto desaparecerá, así que necesitarás usar la manipulación del tiempo para ver los cuatro escritos secretos.

Gregorio Escalona (email)

Mercenaries 2

DESBLOQUEAR VESTIMENTA
Para conseguir nuevos uniformes debes completar el nivel 3 de los "weapon challenge". Para hacerlo, habla con Fiona en tu PMC. Cada vez que completes el nivel 3 de uno de estos retos, recibirás uno de los tres uniformes ocultos.

Rock Band

TODAS LAS CANCIONES
Pon atención, porque esta es una joya de truco. Si quieres tener todas las canciones de este magnífico juego, entra rápidamente en la pantalla de título e introduce esta combinación de botones con la guitarra: rojo, amarillo, azul, rojo, rojo, azul, azul, rojo, amarillo, azul. Si lo haces bien, podrás tocar todas las canciones.

NO PIERDAS A TUS FANS



En el modo "Band World Tour", si tu banda falla una canción, lo más normal es que pierdas seguidores. Para evitarlo, simplemente desconecta uno de los instrumentos (debe ser uno con cable) y con otro de los que aún quedan conectados selecciona "Volver al Menú Principal". Con esto abandonas la carrera y regresas al Menú de inicio del juego. Después, vuelve al modo carrera y verás que no has perdido ningún seguidor.

Viva Piñata: Trouble in Paradise

DESBLOQUEAR EL MODO CRÉDITOS
En el menú principal, selecciona crear un nuevo jardín y ponle por nombre "Piñata People". Comenzarás a jugar en el jardín que has creado con la posibilidad de poder ver los créditos en el menú principal. Para ello, tendrás que romper las piñatas. Antes de eso, puedes destruir los escombros para desbloquear accesorios ocultos. Este modo se completa al romper todas las piñatas. Una vez lo hayas hecho, desbloquearás el pozo de los deseos y podrás jugar en él.

PSP

Agente Secreto Clank



TENER LA APARIENCIA ZONI
En mitad de una partida, pon la pausa e introduce la siguiente combinación de botones para cambiar el aspecto de Clank.
- ←, ←, →, ↓, ↑, ↑, X.

Crisis Core FF VII

CONSEGUIR UN JUEGO EXTRA
Para acceder a un juego alternativo, completa la aventura y espera a que la máquina te pregunte si quieres guardar la partida al finalizar los títulos de crédito.

CONSEGUIR UN JUEGO EXTRA 2
Después de completar el primer juego extra, salva la partida cuando se te indique al acabar los créditos y comenzarás una nueva aventura con todos los extras que tuvieras en el juego anterior.

Lego Indiana Jones

CONSEGUIR BESAR A MARION
Todo lo que tenéis que hacer es lanzar el látigo hacia Marion con Indy. Este la atrapará y la besará.

Metal Gear Solid Portable Ops +

OBTENER EXTRAS Y MEJORAS
Sigue estas indicaciones para conseguir extras ocultos del juego.

TODAS LAS PROVOCACIONES:
- Completa la lista de soldados para recibir las 16 provocaciones. Cuando hayas obtenido a los 68 soldados, completa una ronda de la misión infinita para desbloquearlas todas.

MODO BOSS RUSH:
- Ten una partida grabada de «Metal Gear Solid Portable Ops» en tu tarjeta de memoria y empieza una nueva partida con «Ops Plus» para desbloquear este modo.

PERSONAJES ESPECIALES
Si quieres jugar con los personajes especiales de este juego, toma nota de estos trucos.



JOHNNY, DE MGS1, 2 Y 3:
- Está como prisionero aleatorio en el modo Infinito.

OLD SNAKE:
- Completa el modo de dificultad Medio en la Misión Infinita para conseguir al amigo Snake con unos añitos de más.

RADIEN:
- Completa La Misión Infinita en el modo difícil.

ROY CAMBELL:
- Completa el modo de dificultad Extremo de la Misión Infinita.

Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2

DESBLOQUEAR PERSONAJES
Para que disfrutes de la aventura al 100%.

EL TERCER HOKAGE:
- Completa 30 pisos ocultos de Mugenjo.

HIDDEN MUGENJO:
- Termina 100 pisos de Mugenjo.

ITACHI:
- Completa 30 pisos ocultos de Mugenjo.

ITACHI:
- Completa el modo Héroes en dificultad Insane.

JIRAYA:
- Completa 100 pisos de Mugenjo.

JIRAIYA:
- Culmina 30 pisos ocultos de Mugenjo.

KABUTO:
- Alcanza 100 pisos de Mugenjo.

KISAME:
- Termina 30 pisos ocultos de Mugenjo.

KISAME:
- Completa el modo Héroes en Insane.

OROCHIMARU:
- Termina 100 pisos de Mugenjo.

SNK Arcade Classics

DESBLOQUEAR VENTAJAS
Si quieres conseguir todos los extras que guarda este juego, haz lo que te indicamos a continuación.

ARTE #1 DE ART OF FIGHTING:
- Completa «Art of Fighting» en difícil.

ARTE #2 DE ART OF FIGHTING:
- Completa «Art of Fighting» en modo insano.

MOVIMIENTOS DE JOHN CROWLEY Y YAGYU JUBEIDE:
- Completa de «The King of Fighters '94» en fácil.

MOVIMIENTOS DE KING Y DE WAN FU:
- Completa «Sengoku» en modo fácil.

MOVIMIENTOS DE PEI LONG Y DE SIE KENSOU:
- Completa «Last Resort» en fácil.

MÚSICA DE ART OF FIGHTING:
- Termina «Art of Fighting» en normal.

MOVIMIENTOS DE ROBERT Y DE JACK DE ART OF FIGHTING:
- En el primer escenario debes romper todos los objetos de bonus que encuentres dentro de la habitación.

MOVIMIENTOS DE TODO Y DE HEAVY D!:
- Lanza un Plasma Buster mientras estás usando un power-up con Roddy.

VÍDEO #1 DE MR. BIG Y VÍDEO #2 DE MR. KARATE:
- Completa los tres juegos de bonus.

ARTE #1 DE BASEBALL STARS 2:
- Gana un partido.

MÚSICA DE BASEBALL STARS 2:
- Gana diez puntos en un partido.

ARTE #1 DE BURNING FIGHT:
- Completa «Burning Fight» en modo insano.

ARTE #2 DE BURNING FIGHT:
- Debes tener el medidor de poder al máximo.



ARTE #6 DE BURNING FIGHT:
- Consigue la puntuación máxima en «King of the Monsters».

MÚSICA DE BURNING FIGHT:
- Completa «Burning Fight» en nivel de dificultad normal.

LEGO BATMAN

CONSEGUIR MEJORAS
Para que estos trucos funcionen debes ir a la pantalla de la batcueva.

18HW07:
- La puntuación se multiplica por 10.

HJH7HJS:
- Conseguirás regenerar corazones.

JXUDY6:
- Serás inmune al frío.

WYD5CP:
- Serás invencible.

ZOLM6N:
- Irás más rápido.



Space Invaders Extreme

DESBLOQUEAR EL MODO INFINITO
Completa todos los escenarios dentro del modo Arcade para jugar a ellos de forma infinita y, lo mejor de todo, sin jefes finales.

SWAT: Target Liberty

TODOS LOS TRUCOS
Durante la partida, presiona Start para pausar el juego y mantén apretado **L**, **R**, **▲** e **←** en el D-Pad simultáneamente para abrir la consola de trucos. Introduce los códigos siguientes. Si lo haces correctamente, escucharás un sonido de confirmación.

JUGADOR INVENCIBLE:
- ■, ↑, ↓, ↓, X, ←, ↑, ↓.

OFICIALES INVENCIBLES:
- ▲, ↑, →, →, →, ←, ←, ←.

PARAR EL TEMPORIZADOR SI ESTÁ ACTIVO:
- ■, ▲, ←, ↑, ↓, X, X, ↓.

TODAS LAS ARMAS:
- X, ■, ▲, X, ■, ▲, ←, →.

CIVILES INVENCIBLES:
- ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑, →.

MUNICIÓN INFINITA:
- ■, ■, ▲, ▲, ←, →, X, X.

TODOS LOS PERSONAJES SON VISIBLES:
- ←, ■, ↑, ▲, ↓, X, →, →.



JUGADOR INVISIBLE:
- →, ←, →, ←, ↓, ↑, →, ←.

NO ESCUCHARÁS LOS SONIDOS:
- ↑, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ↓.

WALL-e

TODOS LOS EXTRAS
Introduce estas claves en el menú de Trucos para activar el truco.

BOTOFWAR:
- Elimina o aturde a todos los enemigos que estén a tu alcance.

STEALTHARMOR:
- Te puedes mover con libertad.

RAINBOWLASER:
- El láser cambia de color continuamente.

EXPLOSIVEWORLD:
- Todos los cubos se vuelven explosivos.

GLOWINTHEDARK:
- Ilumina las zonas oscuras.

BOTOFMYSTERY:
- Llevas gafas de esquiar.

GOLDENTRACKS:
- Wall-e tiene rayas doradas.

PLAYSTATION 2

Lego Indiana Jones



LA CLASE DE MATEMÁTICAS

Introduce las siguientes contraseñas en la pizarra de matemáticas para conseguir extras y personajes.

0P1TA5:
- Puedes habilitar Súper Slip en Extras.

13NS01:
- Mayor Toht.

H86LA2:
- Otorga el Imán del tesoro.

FJUR31:
- Desbloquea a Mola Ram para comprarlo.

Kung Fu Panda

DESBLOQUEAR TODOS LOS EXTRAS

En el menú principal, entra a la pestaña de "Extras" y selecciona "Trucos". Una vez allí, introduce estas combinaciones de botones.

TODOS LOS PERSONAJES PARA EL MODO MULTIJUGADOR:
- ←, ↓, ←, →, ↓.

MODO CABEZÓN:
-↓, ↑, ←, →, →.

CHI INFINITO:
- ↓, →, ←, ↑, ↓.

INVULNERABILIDAD:
- ↓, ↓, →, ↑, ←.

TRAJE DEL GUERRERO:
- ←, ↓, →, ←, ↑.

La Momia: Tumba del Emperador Dragón

DESBLOQUEAR TODOS LOS TRUCOS

Para conseguir todos los trucos debes conseguir los 24 artefactos.

Mercenaries 2

DESBLOQUEAR VENTAJAS

Pulsa Select y entrarás en el menú Faction, donde podrás introducir estos trucos. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente.

1.000.000 DE DÓLARES:
- →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →.

COMBUSTIBLE LLENO
-:→, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑.

MUNICIÓN INFINITA:
- →, ←, →, →, ←, →, ←, ←.

RESETEAR TODAS LAS FACCIONES (NEUTRO):
- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓,



→, ←.

SALUD ILIMITADA:
- ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

TNA Impact!

TODOS LOS EXTRA Y VENTAJAS

Para desbloquear las siguientes mejoras tienes que conseguir la posición que indicamos.

120.000:
- Carretilla Neckbreaker.

130.000:
- Buscador Nelson Suplex.

140.000:
- Sótano Dropkick.

156.000:
- Punch entrepierna.

184.000:
- Crossbody.

192.000:
- Tornado DDT.

200.000:
- Libro de Fin.

216.000:
- Neckbreaker.

232.000:
- Tailbreaker.

240.000:
- Cradle Shock.

240.000:
- Jawbreaker.

252.000:
- Pierna de barrido.

268.000:
- Suplex alemán.

280.000:
- Dragón Suplex.

290.000:
- Mezcla en la frontera.

312.000:
- Atomic gota.

320.000:
- Gore.

332.000:
-Hurrican.

340.000:
- Atletismo Neckbreaker.

360.000:
- Gringo asesino.

376000:
- Jefe mexicano Tijeras.

388.000:
- Cortador.

400.000:
- Ahorcado del Neckbreaker.

615.600:
- Sonjay cortador.

648.000:
- Steiner recliner.

680.400:
- Choque de estilos

712.800:
- Carrera.

745.200:
- Unprettier.

750.000: CONSEGUIRÁ
- Afro Thunder.

Yakuza 2

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Te damos unas cuantas ventajas que no te vendrán nada mal para avanzar en el juego:



CONSEGUIR 2 MILLONES DE YENES:
- Supera el modo fácil sin muertes.

CONSEGUIR 3 MILLONES DE YENES:
- Supera el modo normal, difícil o Extra difícil sin muertes.

DRAGON TONFAR BATON:
- Completa todas las batallas de la Arena de Batalla.

ROPA DRAGÓN:
- Competa la lista de comida y alcohol.

CHOCOLATE DE HARUKA:
- Ten una partida guardada del primer «Yakuza».

KID DE AUXILIO DE HARUKA:
- Ten una partida guardada del primer «Yakuza».

BANDOLERA DE HARUKA:
- Ten una partida guardada del primer «Yakuza».

PERLAS DE HARUKA:
- Ten una partida guardada del primer «Yakuza».

TALISMÁN DE HARUKA:
- Ten una partida guardada del primer «Yakuza».

CONOCIMIENTO DEL DIOS:
- Completa todas las acciones Heat.

ESPADA PHOTON RG:
- Completa todas las misiones secundarias.

NUEVOS MODOS DE JUEGO

Para que te conviertas en el mejor Yakuza de Japón te decimos cómo desbloquear todos los niveles de deficultad.

MODO FÁCIL:
- Muere dos veces en cualquier punto.

MODO DIFÍCIL:
- Supera el modo normal.

MODO EXTRA DIFÍCIL:
- Supera el modo difícil.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Star Wars. El Poder de la Fuerza

Hola a todos los lectores, me llamo Fernando y llevo leyendo Hobby Consolas bastante tiempo. Aquí os mando unos trucos para el juego «El poder de la fuerza». Espero que os sirvan de ayuda para avanzar sin problema por el juego. Un saludo para toda la redacción de Hobby Consolas y sus lectores.

TRAJES:

Consigue todos los trajes para todos los personajes.

-**PALPATINE:** senador palpatine.
-**AAYLA:** aayla secura.
-**ACOLYTE:** asajj ventres.
-**BENKENOBI:** obiwan kenobi.
-**CHOSENONE:** anakin.
-**DREXLROOSH:** drexl roosh.
-**ECLIPSE:** juno eclipse.
-**HIDDENFEAR:** darth phobos.
-**HOLOGRAM:** proxy.
-**INTHEDARK:** soldado sombra.
-**ITSATWAP:** almirante ackbar.
-**JEDIMASTER:** mace windu.
-**MARAJADE:** marajade.
-**Marisbroud:** marisbroud.
-Notimo-chop´aa.
-**PAUAN:** darth desolus.
-**SERENNO:** conde dooku.
-**SHOCKTROOP:** soldado pesado.
-**STORMTROOP:** comando.
-**T16WOMPRAT:** luke con traje negro.
-**TK421:** soldado clasico.
-**TOGRUTA:** shaakti.
-**YELLOWJCKT:** luke con chaqueta amarilla.
-**NERFHERDER:** han solo.
-**MAVERICK:** qui-gon jinn.

TRUCOS

Y ahora unos trucos que os vendrán de perlas.

-**CORTOSIS:** inmune.
-**COUNTDOOKU:** combos al maximo.
-**KATARN:** poderes de la fuerza al maximo.
-**SPEEDER:** un millon de puntos.
-**VERGENCE:** fuerza infinita.

Luis Fernando González (email)

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Hasta vuestro querido Yen necesita algo de ayuda de vez en cuando. La secretaria que he contratado me va a durar dos telediarios tras la vorágine de mails y cartas que estáis enviando.

El miedo es algo subjetivo

@Hola, Yen. Hace un par de años que compro tu revista y es la primera vez que te escribo. Ahí van mis preguntas:

He visto rumores en Internet sobre el desarrollo de la película de ‹Bioshock›. ¿Es eso cierto?

¡Y tanto que sí! La película está prevista para 2010 y el director ya está confirmado: Gore Verbinski, que también se encargó de la trilogía "Piratas del Caribe". Por cierto, Ken Levine, el creador del juego original, está colaborando en el desarrollo del guión.

¿Sabes algo de ‹Bioshock 2› o ‹The Darkness 2›?

La secuela de «Bioshock» debería llegar en otoño de 2009, según anunciaron en 2K Games. El grupo de desarrollo será la división 2K Marin. Ken Levine no dirigirá el proyecto (quiere dedicarse a nuevos juegos), pero sí colaborará en él. Aún no se sabe los formatos para los que saldrá. «The Darkness 2» también está confirmado (de nuevo correrá a cargo de Starbreeze), pero no se sabe nada más sobre él.

¿Crees que podría haber una tercera parte de ‹Condemned›?

El final de la segunda parte parece indicar que así será y, de hecho, «Condemned» fue concebido desde el principio como una trilogía. Eso sí, yo no esperaría el juego hasta dentro de un par de años por lo menos.

Andrés Andorra (e-mail)

HOME sigue planeado para Navidades y servirá como punto de encuentro para los usuarios on-line de PS3. Este servicio ya se ha utilizado durante los pasados E3, Games Convention y Tokyo Game Show para mostrar las novedades.

Eufórico con su consola

@Hola, buenas. Es la segunda vez que te escribo y me gustaría saber unas dudas:

¿El motor gráfico Euphoria se usará en algún juego aparte de la saga ‹Star Wars›?

Bueno, para empezar Euphoria no es exactamente un motor gráfico, sino que se encarga de gestionar las reacciones de los personajes (que huyan o se agarren a cosas para no salir despedidos, por ejemplo) de forma que resulten realistas. Dicho esto, te "soplaré" que Euphoria también fue utilizado en «Grand Theft Auto IV». Por ahora no se han anunciado nuevos proyectos, pero seguro que una tecnología tan buena volverá a ser aplicada.

¿Para cuándo ‹Home› de PS3 y la nueva interfaz de Xbox 360?

La interfaz para la máquina de Microsoft (que se llamará «Xbox 360 Experience») estará disponible el 19 de noviembre. Es decir... ¡ya mismo! «Home» sigue sin tener una fecha definitiva, pero apuesto a que estará disponible antes de Navidad.

¿La función IPTV de Xbox 360 llegará alguna vez a España?

La IPTV (es decir, televisión online) está un poco en el aire,



XBOX 360 EXPERIENCE es el nuevo interfaz de la consola, que sustituirá al anterior este 19 de noviembre. La navegación será más visual que con el sistema de pestañas anterior e integrará a los nuevos avatares. Su descarga será gratuita, por supuesto.

¿La pregunta del mes?

¿El relevo generacional de consolas está a punto de llegar?

He leído que los ingenieros de Microsoft ya están planeando lanzar la sucesora de Xbox 360 para ser de nuevo los primeros. ¿Significa esto que también les queda poco tiempo a Wii y PS3?

Vamos a ver... Está claro que Microsoft, Sony y Nintendo piensan en las consolas que sucederán a las actuales, pero a largo plazo. Un nuevo relevo generacional no se producirá hasta, por lo menos, dentro de 3 ó 4 años, ya que para una compañía y sus desarrolladores los costes y riesgos que supone tener una nueva máquina en el mercado son muy altos (durante los 2 ó 3 primeros años lo normal es que se pierda dinero por cada consola vendida) y la tecnología que se está utilizando ahora mismo tiene cuerda para rato (también han aumentado los tiempos de desarrollo). Tranquilo, que a estas tres consolas aún les queda mucha vida por delante.

Andoni Arias (Vizcaya)

pero gracias a la «Xbox 360 Experience» podría facilitarse su llegada. Por ahora, se ha confirmado que podremos bajar películas y series a la consola, algo de lo que ya disfrutaban nuestros colegas americanos.

Pyros (Madrid)

El "Duke" que no llega nunca

@ Buenos días. Enhorabuena por la sección. Escribo para ver si me podéis solucionar algunas dudas:

■ ¿Está confirmada la versión de «Duke Nukem Forever» en la nueva generación? ¿Tiene fecha de salida? En tal caso, ¿para qué plataformas?

El proyecto sigue en marcha (y van más de 10 años) pero los chicos de 3D Realms no dan ninguna fecha de lanzamiento y se limitan a decir que saldrá "cuando esté listo". ¿Consolas? Xbox 360 podría ser una opción, pues se desbloquean dos imágenes del juego al completar el «Duke Nukem 3D» que acaba de salir desde el Bazar de la consola.

■ ¿Hay algún proyecto de segundas partes para los juegos «Lair» o «Haze»?

Aún no se ha anunciado nada sobre ellos. «Lair» podría tener alguna posibilidad, pero el discreto éxito de «Haze» no hace augurar nada bueno...

■ Se comentaba que PSP podría ser compatible con PlayStation 3 durante el juego. Por ejemplo, para hacer de retrovisor en los juegos de conducción. ¿Algún juego hace uso (o se espera que lo haga) de esa compatibilidad?

Esa iniciativa no parece haber prosperado en ningún título. Lo más parecido que puedes hacer hoy día es ver el contenido de PS3 en PSP mediante "streaming" y también usar el mando de PS3 en PSP. El primer juego que aprovechará esta ventaja será «Resistance: Retribution».

Óscar Crespo (e-mail)

« EL DESARROLLO DE «BIOSHOCK 2» SIGUE VIENTO EN POPA. EL JUEGO SALDRÁ EN OTOÑO DE 2009 PERO SIN LA BATUTA DE KEN LEVINE »

En la red de Spider-man

@ Hola, Yen. Felicidades a ti y al resto de miembros de la revista. Tengo una Xbox 360 y algunas dudas:

■ ¿He visto por Internet un nuevo juego llamado «Spider-man: Web of Shadows». Los últimos juegos de Spider-man me han decepcionado un poco. ¿Crees que éste merecerá la pena?

Ya he podido probar el juego y la verdad es que, sin ser un prodigio técnicamente, me parece bastante convincente. Va a seguir la línea de «Spider-man 3», pero está implementando mucho mejor el sistema de combos y las peleas en el aire. Falta por ver hasta qué punto influirá el simbionte en la trama.

■ ¿El juego «InFamous» será exclusivo de PS3 o podremos verlo en Xbox 360?

Por ahora, el título es exclusivo de PS3 y no parece que vaya a dejar de serlo a corto plazo (los anteriores juegos de la desarrolladora, los de la saga «Sly Raccoon», fueron exclusivos de PS2). Pero bueno, la compañía detrás del proyecto, Sucker Punch, es independiente, así que nunca se sabe...

■ En octubre lanzan «Fable II» y «Saints Row 2». ¿Cuál elegirías?

Hombre, son juegos muy diferentes. De todas formas, «Fable II» está más cuidado en general. Tienes sus análisis en la sección de novedades de este mes.

■ ¿Las últimas reducciones de precio de PlayStation 3 han hecho que ésta pierda la retrocompatibilidad?

Se ha dado muchas vueltas al tema, pero parece que al final las nuevas PS3 no van a ser re- ▸▸



DUKE NUKEM FOREVER sigue sin tener una fecha de lanzamiento o unas plataformas de destino, pero el proyecto sigue en marcha. Esta imagen, que se desbloquea en «Duke Nukem 3D» de 360, es la última que se ha visto.

vuestra OPINIÓN

Controles de bolsillo

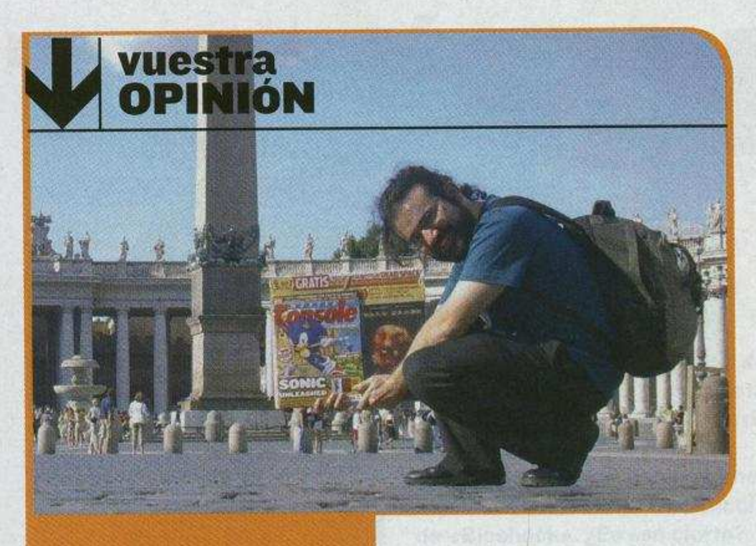
Angel José Carrión (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola, compañeros de Hobby Consolas. Quería expresar mi opinión y desacuerdo sobre un tema que realmente nos está afectando a los poseedores de una portátil: el control. Teniendo en cuenta de que estamos hablando de máquinas con un potencial similar al de una PS One (hablo tanto de NDS y ya ni qué decir de PSP), en el que cada vez se desarrollan títulos más orientados a las tres dimensiones, es incomprensible la inexistencia de stick analógicos. Esto es más grave en la consola de Sony, donde tienes la sensación de estar ante un control penoso, donde no puedes fijar bien la cámara y que disfrutarías más del juego si la consola incluyera otro stick a la derecha. Me resulta incomprensible que esto no se haya hecho, ya que la PSP tiene espacio de sobra. Personalmente, mi mayor frustración llega con los juegos de lucha, donde además se alterna la cruceta. En NDS nos ocurre tres cuartas partes de lo mismo. En cuanto se despega el lápiz táctil de la pantalla se hace necesario un control analógico. A ver si las compañías no se duermen en los laureles y se saben adaptar de una vez por todas a las tres dimensiones con máquinas diseñadas para ello. Aunque imagino que tendremos que esperar...

Yen: Todos hemos echado en falta un stick analógico derecho en PSP mientras que en la mayoría de los juegos de NDS no hace falta. Que se tome nota.

vuestra OPINIÓN



Un tesoro en Roma

Jorge Garnelo (e-mail)

Hola Yen. Este verano estuve de "peregrinación" en Roma y cuál fue mi sorpresa al encontrar en un kiosko la edición italiana de mi querida Hobby Consolas, "Master Console". Me costó 1 euro más que aquí pero venía con un cómic de regalo, cosa que prefiero personalmente (el pagar un poco más pero encontrarme con un regalito). A la capital italiana fui yo solo y, como se puede ver en la foto, elegí vuestra revista como compañera de viajes. Cerca de la plaza de San Pedro está el castillo de San Angelo (lugar donde se escondían los Papas antes de la invasiones). Durante los días que duró mi viaje pude disfrutar de festivales nocturnos y todo tipo de actividades que se celebran por allí en esa época del año. Sin embargo, en uno de ellos tuve que esperar una hora a que comenzara así que me senté en las puertas del castillo, desembalé la revista y más contento que unas pascual me dispuse tranquilamente a ojearla, viendo cómo muchos de los textos y las secciones se mantienen en una y otra. Para terminar, cené dentro del castillo, con lo que puedo decir que tuve un día redondo. Y en parte gracias también por haberme encontrado con algo tan familiar en tierras lejanas.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Me alegro que hayas descubierto nuestra hermana italiana y que te haya gustado. Por cierto, ¿a quién creéis que mandan los lectores italianos sus dudas?.

trocompatibles. El nuevo modelo de 40 GB tiene aún menos hardware vinculado a la retrocompatibilidad original, así que la única solución sería una emulación posterior por software. Se rumorea que el fimware para PS3 que habilitará esta opción se lanzará a finales de año.

Pablo Checa (e-mail)

Los de «Halo» se van a la guerra

@Hola, Yen. Tengo 13 años, es la primera vez que te escribo y tengo 3 dudas:

¿En «Smackdown vs RAW 2009» se han incluido más tipos de combates, aparte del Inferno Match?

El otro modo nuevo es "Road to Wrestlemania", en el que hemos de seguir la carrera de una superestrella (hay siete para elegir) y comprobar su evolución. Incluso asistimos a las peleas en los vestuarios o en los viajes promocionales.

¿Qué historia tendrá más o menos «Halo Wars»?

Los hechos del juego tendrán lugar antes de los del primer «Halo». Los protagonistas serán los soldados de la nave "Espíritu del Fuego", perteneciente a la UNSC. Tendrán que salir con vida de las primeras batallas entre la UNSC y los Covenant, ayudados por una inteligencia artificial llamada Serina. A partir de ahí... ¡Tendrás que descubrirlo tú!

Sergio Celeiro (e-mail)

Practicando la caza mayor

@Hola, Yen. Tengo 14 años y es la primera vez que escribo. Enhorabuena por la revista. Soy poseedor de una PS3, una Wii y una PSP

« LAS NOVEDADES DE «MONSTER HUNTER 3» EN Wii IRÁN DESDE LA CAZA SUBMARINA HASTA MODO ON-LINE PARA 2 JUGADORES »

¿Sabes si saldrá algún juego del estilo de «Oblivion» en la consola de sobremesa de Sony?

De la mano de los creadores llega «Fallout 3», que tiene un desarrollo similar pero se ambienta en el futuro. También llegará dentro de poco «Sacred 2», que tendrá perspectiva elevada.

¿Qué me puedes contar de «Fallout 3»?

Te puedo contar que hay una noticia detallada sobre él en este mismo número. ¡Échale un ojo!

¿He visto en Internet que hubo en desarrollo un «Monster Hunter» para PS3 pero que lo cancelaron. ¿Sabes si se podría llegar a retomar?

Sí que se ha retomado... ¡pero para Wii! El proyecto fue cancelado en PS3 por sus altos costes de producción, pero con Wii todo resulta más barato. Esperemos que no "reciclen" la versión que hubo en PS2...

Guillermo Torres (Murcia)

"Shooters", rol y leyendas lúdicas

@¡Hola Yen! Soy un consolero que tiene PS3, Wii, PSP y NDS. Me encanta vuestra revista y aquí están mis preguntas:

¿Qué juego de rol me aconsejas para PS3 o Wii que esté por llegar? Hace tiempo que no sale nada de este género para ambas consolas.

El rol golpeará con fuerza en PS3 a partir del año que viene, ya que antes de Navidades sólo hay planeado el lanzamiento de «White Knight Story» (eso sí, sólo en Japón. Para disfrutarlo aquí tendremos que esperar un poco más). Ya en febrero llegará «Eternal Sonata», una adaptación mejorada del juego para Xbox 360 que se centrará en los combates por turnos y una ambientación de cuento. En primavera debería estar con nosotros «The Last Remnant» (que sale el mes que viene en exclu-



WHITE KNIGHT STORY nos acercará a un mundo plagado de enormes criaturas, donde lucharemos en tiempo real y con toda la magia que los chicos de Level 5 («Dark Cloud», «Dragon Quest VIII», etc) saben imprimir a sus juegos.

siva para Xbox 360), otro juego de rol por turnos de Square-Enix con el motor gráfico "Unreal Engine 3" como protagonista. Por confirmar está la llegada de «Final Fantasy XIII» a Europa, ahora que sabemos que en Japón aparecerá a mediados de 2009. En cuanto a Wii, el juego de rol más esperado sigue siendo «Monster Hunter 3», que ha sido presentado recientemente en el Tokyo Game Show. Parece que Microsoft y las portátiles están copando los mayores títulos del género, con bombazos como «Star Ocean: The Last Hope», «Chrono Trigger» o «Kingdom Hearts: Birth by Sleep» respectivamente.

■ **¿Qué se sabe de los juegos ‹They› y ‹Rage›? ¿Tienen fecha de lanzamiento?**

Del primero, desarrollado por Metropolis Software, no se sabe aún la fecha de lanzamiento pero, para quién no lo conozca, se trata de un "shooter" en primera persona con elementos de ciencia-ficción planeado para PS3 y Xbox 360, con sus principales bazas en la personalización de las armas y el multijugador online. «Rage» saldrá en 2009 en PS3 y Xbox 360 y se trata de una mezcla de "shooter" en primera persona con conducción a lo «Burnout» o «MotorStorm». El juego estará ambientado en un futuro apocalíptico y está siendo desarrollado por Id Software (responsables de las sagas «Doom» o «Quake»), con John Carmack a la cabeza, quién ya se ha adelantado a decir que la versión de Xbox 360 puede ofrecer una calidad gráfica algo inferior que en PS3 por la falta de espacio en disco. Habrá que verlo.



RAGE será uno de los prometedores proyectos de Id Software para la nueva generación de consolas, un shooter en primera persona ambientado en un futuro apocalíptico en el que las fases de conducción tendrán una gran importancia. Llegará en 2009.

«NO HAY PREVISTO NINGÚN DISCO DURO OFICIAL PARA PS3 ADEMÁS DEL QUE VIENE CON LA CONSOLA, AUNQUE OTROS SON COMPATIBLES»

■ **¿Hay alguna posibilidad de que lleguen ‹Brütal Legend› y ‹Afro Samurai›?**

El nuevo proyecto de Tim Schafer (responsable de los míticos «Day of the Tentacle» y «Full Throttle» durante la edad dorada de las aventuras gráficas) sigue adelante pero se ha visto retrasado hasta el año que viene. «Afro Samurai» lo lanzará Namco Bandai a lo largo de 2009, fiel a la estética del anime original protagonizado por Samuel L. Jackson.

■ **¿Podemos esperar un disco duro oficial para PS3 por parte de Sony?**

Cualquier disco duro USB es compatible con PS3 aunque no podrás descargar, por ejemplo, datos de los juegos. Sony, por el momento, no planea lanzar un disco duro oficial con los nuevos modelos de 80Gb y 120Gb que están en camino.

Alberto Rivas Merchán (e-mail)

vuestra OPINIÓN

La casa de tu vida

Ángel Tudela (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola. Os escribía este e-mail porque creo que ya va siendo hora de que alguien exprese la indignación que muchos usuarios de PS3 estamos sufriendo con los continuos retrasos de «Home». Este espacio orientado claramente a la comunidad de jugadores on-line de PS3 va camino de convertirse en toda una quimera. Nadie ha dicho que todo lo que se han propuesto llevar a cabo sea mentira pero da la sensación de que empieza a ser una escalera que no tiene fin. Cuando parece que hemos llegado al final aparecen nuevos escalones en forma de una nueva declaración de algún directivo de Sony diciendo que el producto se retrasa por la inclusión de una nueva característica. Si no me falla la memoria, «Home» debería estar en marcha desde Navidades de 2007, se retrasó oficialmente para la primavera de 2008 y, casi en Navidades de este año (casi 365 después), todavía no hay nada claro al cien por cien. Creo que no se debería anunciar un servicio y generar tanta expectativa si no se tiene claro cuándo se va a lanzar realmente.

Yen: La Beta pública de «Home» lleva en marcha desde hace algún tiempo. Desde Sony se está trabajando duro para que el servicio esté completamente listo para estas Navidades. Que nosotros ya lo hemos probado...



En la variedad está el gusto

@ ¡Hey Yen!. ¿qué tal? Te escribo porque tengo varias dudas y me gustaría que me las resolvieses. Por cierto, tengo una PS2, PSP, NDS y Xbox 360.

Estoy pensando en comprarme «Mercenarios 2», pero leí el reportaje de «Saints Row 2» y me quedé flipando, ¿qué me recomiendas? Échame un cable.

Hombre, ten en cuenta que son juegos de géneros distintos. El primero es mucho más directo y su desarrollo se centra la mayor parte de en disparar. El segundo es la aventura que viene para convertirse en el rival del mismísimo «GTA IV», con todo lo que ello implica: libertad de movimientos, montones de misiones, una ciudad enorme... (puedes leer el análisis completo este mismo mes). Son propuestas diferentes, y depende de tus preferencias.

¿Qué licencias traerá «Pro Evolution Soccer 09»?

En PS2, y con respecto a la Liga Española (actual Liga BBVA), aparecen 11 equipos con licencias, entre los que están Barcelona, Real Madrid, Athletic de Bilbao, Deportivo, Mallorca o Villarreal. Para PS3 y 360 sólo hay 7 equipos, los cuatro restantes llegarán mediante actualización. De la Primer League sólo están el Manchester United y el Liverpool, mientras que las ligas francesa, italiana y holandesa presentan la licencia de todos sus equipos. Como sabrás, una de las grandes novedades en PS3 y 360 de la edición de este año es el modo "Champions", por lo que todos los equipos que disputan la Champions League cuentan con licencia oficial.



TEKKEN 6 saldrá finalmente para PS3 y Xbox 360, siendo la primera vez que la franquicia «Tekken» se ve en una consola que no sea de Sony. El juego llegará con la expansión 'Bloodline Rebellion', es decir, con dos personajes más.

> **«CALL OF DUTY 5» ESTARÁ AMBIENTADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, EN CONCRETO EN EL FRENTE DEL OCÉANO PACÍFICO**

Me gustan mucho los juegos de lucha y mi preferido es «Tekken» ¿Merece la pena comprarme la PS3 para jugar a este juego o no será mucho mejor que «Soul Calibur IV»?

De «Tekken 6» se ha visto más bien poco, pero lo que parece claro es que el juego incluirá nuevos personajes y gráficos mejorados pero mantendrá el mismo desarrollo que en entregas anteriores. Es decir, que será nuevo pero poco. Aunque si eres un fan de la saga te encantará. De todas formas, es probable que no sepas que el juego saldrá finalmente también para Xbox 360 en una maniobra que últimamente ya no nos sorprende teniendo en cuenta lo que ha sucedido con sagas que eran exclusivas de Sony como «Final Fantasy» o «Grand Theft Auto».

¿Bajará pronto de precio «Assassin's Creed»?

Pues sí, y de hecho ya lo ha bajado. El juego ha alcanzado la categoría de clásico y lo puedes encontrar al módico precio de 26,95 euros.

Estoy viendo que cada vez salen menos juegos para mi "gran" PS2. ¿Le queda mucha vida?, ¿saldrá algún «SingStar en español?, ¿y de rock?

Es ley de vida, colega. Aunque a PS2 aún le queda tiempo de vida, es normal que cada vez se produzcan menos juegos para ella. Aunque no te puedes quejar del último aluvión: «Mercenaries 2», «FIFA 09», «PES 2009», «Smackdown! vs. Raw 2009», «Lego Batman»... Sobre «Sing Star» encontrarás dos novedades «SingStar: Canciones Disney» en el que podrás cantar las mejores canciones de las películas de la casa de Mickey Mouse, y «Sing Star: Queen», con todos los éxitos de la gran banda de rock liderada por Freddie Mercury.

¿Qué me puedes decir del nuevo «Medal Of Honor»?, ¿y de «Call Of Duty 5»?

Sobre «Medal Of Honor» sólo tenemos rumores que apuntan a que estará situado en 2002, la

guerra de Afganistán y que puede llevar por título "Operation Anaconda". Se dice además que contaremos con más de 50 tipos de armas que podremos personalizar. En cuanto a «Call Of Duty 5», llevará el subtítulo de "World at War" y estará ubicado en la Segunda Guerra Mundial, en concreto en el frente del Pacífico. Llegará a finales de año y contará, como principales novedades, con un modo cooperativo para campaña que nos permitirá superarla enteramente acompañados, y volverá a incidir en los vehículos para el modo multijugador. Además, habrá dos personajes principales, un soldado americano que peleará en una isla del Pacífico, y uno ruso, especializado en combate a distancia que lo hará en también en el frente Oriental.
José Ignacio Gallardo (Baleares)



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ha sido desarrollado por Treyarch y marca el regreso de la franquicia a la Segunda Guerra Mundial. Infinity War, responsables de la cuarta entrega, ya están trabajando en «Call of Duty 6».

Desde el PC, con amor

@Hola, Yen. Soy el afortunado propietario de una PS3 y tengo un par de preguntas para tu sección.

■ ¿Qué se sabe de una posible conversión de ‹Crysis› para PlayStation 3? He visto algunos rumores por Internet y me gustaría que me lo concretaras. Según he oído, el juego podría perder calidad gráfica respecto a lo visto en PC. ¿Es cierto?

Los chicos de Crytek aseguran que una conversión a PS3 o Xbox 360 sería imposible, pues habría que modificar mucho el juego para que las consolas pudieran moverlo con fluidez. La verdad es que «Crysis» es una pasada, pero después del espectáculo técnico visto en juegos como «Far Cry 2» no dudo que el título podría ser convertido a las consolas, aunque fuera con ligeros retoques. En cualquier caso, la postura oficial es que no habrá conversión.

■ ¿Qué me dices de ‹Far Cry 2›? Desde luego, el juego tiene una pinta increíble.

Tienes un análisis completo en la sección de novedades de este mes, pero a mí me encantan algunos efectos gráficos y los escenarios, que son casi reales. Tiene algunos fallos ("popping" y tiempos de carga), pero si te gustan los "shooters" es una compra obligada.
David Mora (Madrid)

Terror de la vieja escuela

@Saludos, sabio Yen. Espero no pillarte buceando como en la foto de hace un par de meses. Soy usuario de PS3, PSP y NDS, amén de otros sistemas ya difuntos. Estas son mis dudas, gracias por adelantado.

■ ¿Es verdad que Sega volverá a ser una "First Party"?

En las últimas semanas se ha blado de esta posibilidad aunque no está nada claro. En todo caso, el proyecto que tendría entre manos sería "Sega Vision" y estaría más orientado como reproductor multimedia que como consola, ya que podría reproducir juegos pero muy simples y basados en Java. De ser cierto, llegaría a Japón a lo largo de 2009.

SINGSTAR está más en forma que nunca y en los próximos meses llegarán nuevas entregas para reforzar aún más el éxito de la saga en PS2. Podremos cantar canciones célebres de Disney en «Singstar: Disney» o emular a Freddie Mercury en «Singstar: Queen».

■ Soy fan de la saga ‹Resident Evil› y desearía que Capcom lanzase un "Resi" de los de antes, al estilo de los que se hacían para PSOne. ¿Hay posibilidades?

En marzo de 2009 llegará «Resident Evil 5», en el que controlaremos de nuevo a Chris Redfield, antiguo conocido y estandarte de la saga. La aventura se fechará 10 años más tarde los acontecimientos sucedidos en el primer capítulo y promete desvelar un gran misterio relacionado con el virus "Progenitor". El juego incorporará efectos de luz impresionantes, como el hecho de que al cambiar de un sitio oscuro a otro luminoso, la pantalla se ponga borrosa durante unos segundos como si nos hubieran deslumbrado. «Resident Evil 5» lleva tres años en desarrollo y Kenzo Tsujimoto, director de Capcom ha desvelado que costará alrededor de los 12 millones de euros, una cantidad nada despreciable. Por otra parte, para Wii se acaba de anunciar el remake del primer «Resident Evil» que salió en GameCube, aunque aún no hay fechas de lanzamiento.
Pablo Alberto (Málaga) HC

¡QUÉ ME DICES!

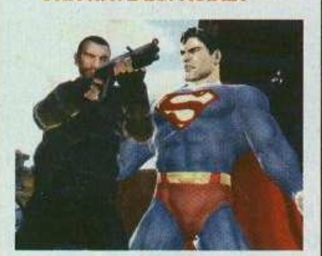
Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@HACE TIEMPO VI UN PROGRAMA DE TV LLAMADO "HOBBY" SOBRE EL EFECTO DE Wii EN JAPÓN. ¿NO SERÍA DE HOBBY CONSOLAS Y EL PRESENTADOR NO SERÍAS TÚ, YEN?
Yen: Imposible. Desde que quitaran "Crónicas Marcianas" sólo salgo en algunos programas de Ana Rosa Quintana y bajo escandalosas sumas de dinero.

@ME HE COMPRADO EL JUEGO «AFRIKA» EN JAPONÉS Y ME HE QUEDADO ATASCADO EN EL NIVEL 22. NO SÉ CUMPLIR LAS EXIGENCIAS DE LA FOTO. ¿VAIS A SACAR UNA GUÍA DEL JUEGO?
Yen: Como decía Aznar: "Estamos trabajando en ello". En cualquier caso, si publicamos una guía, estará en japonés para mantener la fidelidad con el juego (que como sabes, no saldrá de Japón por el momento).

✉TENGO PENSADO ADQUIRIR «Wii FIT». ¿ES VERDAD QUE AL COMPRARLO SE BAJA DE PESO?
Yen: Claro. Si vas a la tienda con los 90 euros que cuesta cambiados en monedas de 10 y 20 céntimos, saldrás de allí con 5 Kg menos.

@¿SON CIERTOS LOS TRUCOS DE «GTA: SAN ANDREAS» QUE TE PERMITEN CONVERTIRTE EN SUPERMAN, VEGETA O UNA NAVE ESPACIAL?



Yen: Te los podrás descargar sólo a través del firmware de PS3 e incluirán a Niko Belic como extra.

@TENGO UNA XBOX 360, UNA PS3 Y LA PSP. ¿MERECERÍA TENER UNA Wii?
Yen: Si has sido un chico bueno y te has lavado los dientes todas las noches, a lo mejor cae para Navidad.

JUEGOS PARA MÓVILES

Este mes os traemos en exclusiva la vuelta de un grande de los salones recreativos. Además, es compatible con Zeemote, un nuevo periférico para móviles que seguro que va a dar mucho que hablar.

EL JUEGO DEL MES

■ precio: 3 € ■ compañía: NAMCO ■ género: ACCIÓN
■ dónde descargarlo: Movistar, Vodafone, Orange

■ MÓVILES COMPATIBLES
Consultar modelos
■ VERSIÓN: Nokia N95







1. EL ZEEMOTE nos otorga mucha más precisión. Vale 19,90 €, y de momento sólo está disponible en Movistar, aunque llegará al resto.

2. DISPARAR Y ESCONDERSE es todo lo que hay que hacer en este juego, en el que los enemigos no dejan de asediarnos.

DISPAROS MÓVILES

TIME CRISIS MOBILE

¿Habéis visto el tamaño que tiene el mueble de la recreativa de «Time Crisis»? ¡Pues ahora entra en nuestro teléfono móvil!

LA DIVERSIÓN CLÁSICA Y LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA se funden en esta versión para móvil de «Time Crisis». Y es que, aunque su mecánica sigue el esquema típico de la saga (disparos "sobre raíles" en primer persona), se trata de uno de los primeros títulos compatibles con Zeemote, un nuevo periférico para móviles que recuerda al nunchako de Wii, aunque con un tamaño menor y tecnología Bluetooth. Por supuesto, también es posible jugar sin él, pero entonces resulta mucho menos atractivo…

→LOS DISPAROS SON LA BASE DEL DESARROLLO. Con el joystick analógico del Zeemote (o con la cruceta del móvil) movemos una mirilla por la pantalla, mientras que con otros dos botones elegimos tanto el momento de cubrirnos y recargar, como el de salir a disparar. Para avanzar a la siguiente zona tenemos que acabar con todos los enemigos antes de que termine el tiempo, lo que hace que el ritmo sea muy alto… mientras dura, porque sus 3 fases y 5 retos se quedan un poco cortos. Gráficamente destacan la fluidez del motor 3D y el diseño y animaciones de los enemigos, que contrastan con unos escenarios cuidados, aunque algo vacíos. En definitiva, un juego corto, pero intenso. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	92
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	81
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Todo el espíritu de la saga está intacto en esta versión, que además cuenta con un apartado gráfico de lujo. Una lástima que no tenga más fases, ya que se hace algo corto.

PUNTUACIÓN FINAL 88

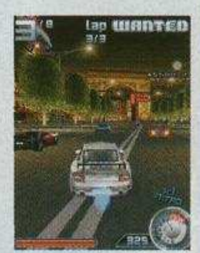
ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

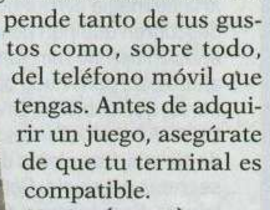
PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Lío entre versiones



■ **Muchas veces cuando voy a descargar un juego en concreto veo que tiene más de una versión (Java y Symbiam) ¿Qué diferencias hay entre ellas?**

¡Hola, Nacho! Hasta hace relativamente poco tiempo todos los juegos para móvil estaban desarrollados bajo Java, que es un lenguaje de programación relativamente sencillo de utilizar, pero algo limitado a la hora de ofrecer gráficos en 3D. Con la aparición de teléfonos más potentes, llegaron nuevos lenguajes de programación, como Symbian, que permiten mover entornos 3D con soltura. Por esto, muchas compañías ofrecen sus juegos en ambos formatos, por lo que elegir una versión u otra depende tanto de tus gustos como, sobre todo, del teléfono móvil que tengas. Antes de adquirir un juego, asegúrate de que tu terminal es compatible.



Nacho (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Devil May Cry
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. God of War: Traición
6. One
7. Metal Slug M3
8. Asphalt 4: Elite Racing HD
9. Soul of Darkness
10. Time Crisis Mobile

TIME CRISIS
La llegada de este clásico a los teléfonos móviles nos ha sorprendido gratamente, sobre todo jugándolo con el nuevo Zeemote. Una lástima que no tenga más fases, porque en el resto de los apartados el juego raya a un gran nivel.



Los más descargados

MOVISTAR
1. Humor Amarillo: El juego
2. Más Reto Mental
3. Puzzle Bobble

VODAFONE
1. Block Breaker Deluxe
2. Pasapalabra
3. Tetris

ORANGE
1. Dogz 2
2. Tetris
3. Monopoly Edición Mundial



TETRIS
Si hay un videojuego que nunca pasa de moda por mucho que avance la tecnología, saquen nuevas consolas o potentes móviles, es este sin duda. Todo un clasicazo atemporal que no puede faltar en nuestros terminales.

Los móviles recomendados por HC



1. NOKIA N95 — Desde 199 € (Vodafone)
2. SONY ERICSSON k800i — 199 € (Libre)
3. NOKIA N73 — Desde 0 € (Vodafone)
4. SONY ERICSSON W300i — 0 € (Orange)
5. MOTOROLA K1 — Desde 0 € (Orange)
6. SONY ERICSSON W200i — 59 € (Movistar)
7. NOKIA 6234 — 69 € (Vodafone)

NOTICIAS MÓVILES

LA VIDA ES ASÍ

Imaginaos que sois un organismo unicelular de tamaño microscópico, y os tenéis que buscar la vida para sobrevivir y evolucionar en un mundo submarino repleto de criaturas y peligros. Pues bien, esto es justo los que nos propone **«Spore»**, un juego de lo más original en el que tenemos que hacer frente a 18 niveles para conseguir evolucionar y convertirnos en un feroz depredador.

VUELVE "EL LUCHADOR VIRTUAL"

Los más veteranos del lugar seguro que recordáis la primera entrega de **«Virtua Fighter»**, un genial y revolucionario arcade de lucha que triunfó en los salones recreativos y acompañó a la difunta Saturn en su estreno. Tanto si lo jugasteis en su día como si no, ahora podéis volver a disfrutar de sus combates gracias a la conversión perfecta para móviles que se acaba de estrenar.

LA FUERZA SE SIENTE EN N-GAGE

Tras mostrar todo su potencial en las consolas "grandes", la nueva aventura de Lucas Arts: **«Star Wars: El poder de la Fuerza»**, llega a la plataforma N-Gage dispuesto a hacer que nos sintamos todo un Jedi mientras esperamos al autobús. Situada entre los episodios III y IV de la saga, esta aventura cuenta con unos gráficos 3D de infarto y un desarrollo repleto de acción, poderes Jedi y combates a punta de sable láser.

EL LADO MÁS LOCO DEL PING PONG

La compañía Glu ha presentado un divertidísimo y alocado juego que tiene al ping pong como protagonista. A lo largo de varios torneos y modos de juego, nuestro objetivo en **«Super Slam Ping Pong»** es disputar emocionantes partidos contra los rivales más "frikis" que os podáis imaginar, como un entrañable gnomo o una vampiresa tan malvada como sexy.

GOLF CON SABOR "RETRO"

Namco acaba de lanzar un juego de minigolf que repasa los grandes clásicos de la historia de la compañía japonesa. En **«Namco Arcade Golf»** tenemos que ir superando un buen número de hoyos recreados con un genial apartado gráfico en 3D, mientras participamos en distintos minijuegos basados en clásicos de la talla de «Pac-Man», Galaxian o «DigDug».

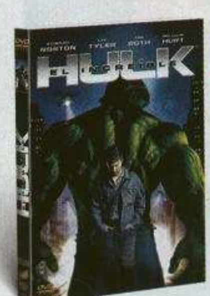


MUCHO MÁS QUE





El Increíble Hulk

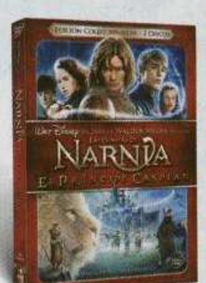


- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Edward Norton, Tim Roth, Liv Tyler...**
- Director **Louis Leterrier**
- Precio **14,99 €**
- También en Blu-Ray y UMD

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆

ARGUMENTO: Bruce Banner recorre el mundo en busca de un antídoto para librarse de Hulk. Esta vez, además, debe enfrentarse a una criatura nacida de la mutación de un agente de la KGB.
EXTRAS DVD: Comentarios, Escenas nunca vistas, Trailers promocionales.

C. Narnia: El Príncipe Caspian



- Género **Fantástica**
- Protagonistas **George Henley, S. Keynes, W. Moseley...**
- Director **Andrew Adamson**
- Precio **No disponible**
- También en Blu-Ray

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: En la segunda entrega de "Las Crónicas de Narnia", los hermanos Pevensie se trasladan por arte de magia al mundo de Narnia. Allí descubren que han pasado más de 1300 años en tiempo narniano, y que el reino ahora está dominado por el malvado Rey Miraz, que gobierna sin piedad.
EXTRAS DVD: Tomas Falsas, Dentro de Narnia, Los platós de Narnia, Los secretos del duelo, Consiguiendo el triunfo, Comentarios en audio...

Devil May Cry



- Género **Animación**
- Protagonistas **Dante Sparda, Lady, Trish...**
- Director **Shin Itagaki**
- Precio **14,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Este es el primer volumen de los tres en los que nos va a llegar el anime de «Devil May Cry», que ha sido producido por el estudio Madhouse (Death Note). Contiene los cuatro primeros episodios (la serie de animación completa se extiende en doce), y los otros dos volúmenes estarán disponibles antes de final de año.
EXTRAS DVD: Ficha técnica, Fichas artísticas, Fichas de personajes, Ficha de doblaje, Dato de producción.



MÚSICA

AC/DC

"Black Ice" es el primer álbum de estudio con nuevos temas tras 8 años de este mítico grupo australiano, que pronto tendrá un pack de canciones descargable para el juego «Rock Band». Esta edición de lujo viene en un digipack especial y tiene un libreto más amplio.



Compañía **Columbia** ■ Precio **23,50 € (Ed. Deluxe)**

LIBROS

Amanecer

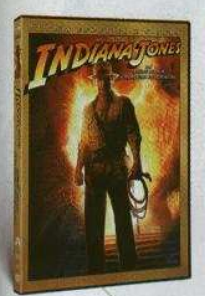
Esta novela es la cuarta y última entrega de la serie vampírica de "Crepúsculo", escrita por Stephenie Meyer. Este fenómeno de la literatu fantástica narra la historia de amor entre Isab lla y el vampiro Edward Cullen.

Editorial **Alfaguara** ■ Precio **17,50 €**

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD



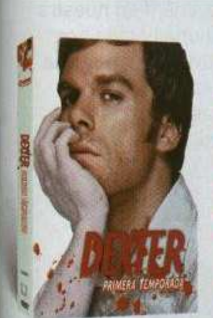
Indiana Jones: El Reino de...

- Género **Aventura**
- Protagonistas **Harrison Ford, Cate Blanchett, Shia LaBeouf...**
- Director **Steven Spielberg**
- Precio **25,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: La nueva aventura de Indiana Jones le lleva en busca de la Calavera de Cristal de Akator, un objeto legendario perdido en la selva de Perú, con la ayuda de un joven rebelde llamado Mutt. Pero no son los únicos que van a por él...
EXTRAS DVD: Diario de Producción, Comienza el rodaje, Acción en el plató, Los efectos de Indy, Huida del Area 51, Galerías, Atrezzo icónico...



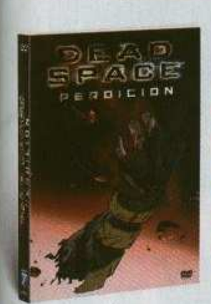
Dexter. 1ª Temporada

- Género **Suspense**
- Protagonistas **Michael C. Hall, C.S. Lee, Julie Benz...**
- Director **Varios**
- Precio **39,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: El pack de la primera temporada de "Dexter" incluye 4 DVDs con un total de 12 capítulos. La serie, que cuenta con premios y nominaciones a los más prestigiosos galardones de televisión, está protagonizada por un forense de Miami que lleva una doble vida: satisface su necesidad de asesinar con personas culpables que quedaron impunes ante la justicia.
EXTRAS DVD: Subtítulos, Menús interactivos, Acceso a escenas...



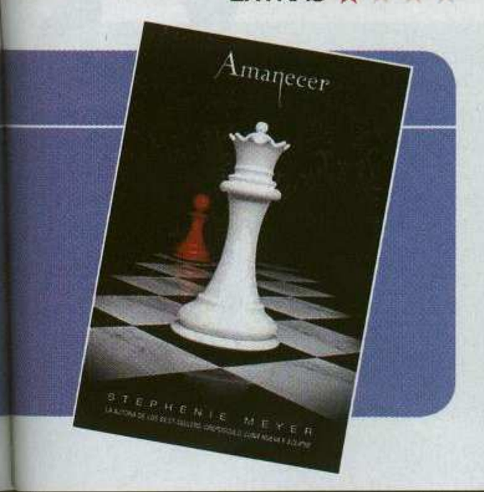
Dead Space Perdición

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **La tripulación de la nave USG Ishimura...**
- Director **No disponible**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu-Ray **29,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Esta película forma parte de la franquicia «Dead Space», formada además por un cómic y el videojuego que ocupa nuestra portada de este número. Los hechos que se narran en "Perdición" se sitúan cronológicamente entre los otros dos episodios, y nos muestran el ataque de una raza alienígena a la tripulación de la nave Ishimura.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Galería Fotográfica, Tráiler del videojuego...



CINE

Red de Mentiras

Leonardo DiCaprio interpreta el papel de Roger Ferris, un agente de la CIA que destapa a uno de los mayores líderes terroristas, sospechoso de operar desde fuera de Jordania. Para infiltrarse en su red debe ganar primero la confianza del veterano Ed Hoffman (Rusell Crowe).

- Productora **Warner**
- Estreno **7 de noviembre**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



NO VAMOS A TEMBLAR DE FRÍO... SINO DE MIEDO

...Gracias a esta sudadera inspirada en la saga «Resident Evil». Tiene cremallera y capucha, y la podéis encontrar con el logo de Umbrella, en lugar del estampado con la cara del zombi. Además, como está basada en toda la serie, no se pasará de moda en febrero, cuando aparezca la quinta entrega.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 64,95 €



MARIO, ¿ME SUJETAS LA DS?

Seguro que eres de esos que tiene la mesa llena de trastos y no sabe dónde dejar la consola para irse a comer. Pues entonces seguro que te convence esta estatua de Mario, y con la postura y el peso perfectos para sujetar nuestra portátil durante los descansos.

Más información en: www.fnac.es
Precio: 50 €



AHORA LA GUERRA ES UN JUEGO DE MESA

Ya hemos derrotado a los Covenant en nuestra consola, pero aún nos queda una batalla por librar. Esta vez el Jefe Maestro necesita que le echemos una mano en un juego de mesa de estrategia, que incluye figuras, un escenario modular y un DVD interactivo.

Más información en: www.amazon.com
Precio: 49,99 €



LA NAVE DE SAMUS, PERO MÁS PEQUEÑA

Si habéis jugado a «Metroid» seguro que os moris por tener una nave como la de Samus Aran. Esta réplica no vuela, pero eso es lo único que le falta, porque tiene todos los detalles que hemos visto en los juegos. Es una edición limitada de 750 unidades.

Más información en: www.play-asia.com
Precio: 182 €



UN NINJA SE CUELA EN NUESTRO CUARTO

Esta figura de acción de Raiden, de «Metal Gear Solid 4», mide más de 30 cm y puede cambiar de pose. Tiene el mismo equipo que aparece en el juego e incluso podemos quitarle el casco e intercambiar sus armas.

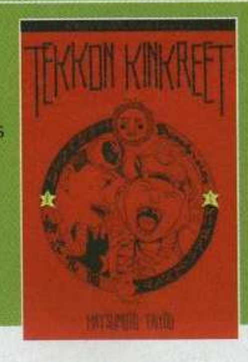
Más información en: www.play-asia.com
Precio: 125 €

MANGA Y CÓMIC

Tekonkinkreet

Esta serie, obra de Matsumoto Taiyou, narra las aventuras de dos huérfanos (Shiro y Kuro) mientras se enfrentan a la yakuza para salvar su barrio. Se trata de la versión en viñetas de una película de anime que fue preseleccionada para los Oscar.

Publicado por: Glenat
Precio: 20 €



Bizarro

En este experimento, los principales autores independientes, como Peter Bagge o Jessica Abel, dieron rienda suelta a su imaginación para parodiar a los principales personajes de DC. El resultado no podía ser más original y divertido.

Publicado por: Planeta
Precio: 30 €



EL MES QUE VIENE

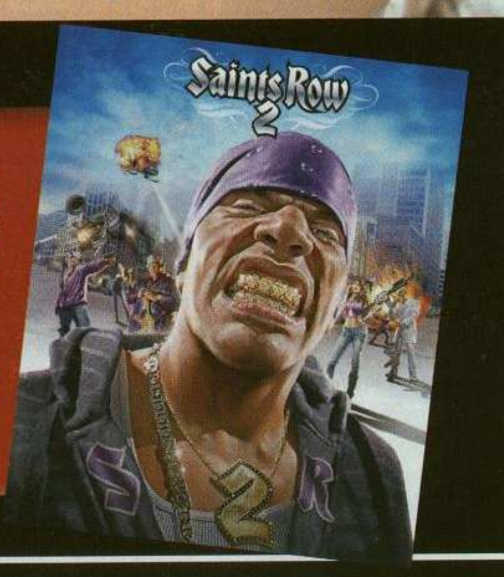
Los contenidos más destacados del próximo número

¿Qué estás dispuesto a hacer por ella?

Es Elika, nuestra compañera en el espectacular PRINCE OF PERSIA. Si quieres conocerla a fondo, no te pierdas nuestro análisis del mes que viene.

Y DE REGALO, LA GUÍA COMPLETA DE SAINTS ROW 2

Te indicamos como llegar sano y salvo al final de la aventura de acción que arrasa en las calles.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Tatiana Sigüenza y Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS: Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 12/2008

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain